MAGAZINE
KAPPA
14
AGOSTO 1993
LIRE 4.500
Oh mia Dea!
Compiler
3x3 OCCHI
ALL'INTERNO
ANIME
KC KODANSHA
EDIZIONI STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno II
NUMERO 14 - AGOSTO 1993

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto editoriale, grafico e supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi

Segretaria di redazione:
Serena Varani
Supervisione editoriale:
Cinzia Broccatelli
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Mauro Daviddi
Hanno collaborato:
Cedric Littardi, Federico Memola, Massimo Penazzi, il Kappa

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

3x3 Occhi - Yakumo e Pai scoprono che un frammento della Statua dell'Umanità è custodita da Mei-Xing Long, una ragazza di Hong Kong a cui è stato rapito il fratello Steve, un noto medium cinese. Interessati ad aiutare la combattiva ragazzina - ma anche a recuperare per intero la statua che li potrebbe trasformare in esseri umani - i due si prodigano per scoprire da chi è stato rapito Steve Long e dove è stato portato. Le tracce portano prima Mei Xing, poi Yakumo e Pai, agli ultimi piani segreti di un hotel-grattacielo, dove hanno luogo misteriosi riti di magia nera. Mei assiste all'apparizione di un grottesco spirito alato, uno dei Draghi Minori, che la cattura per usarla come vergine sacrificale; nella colluttazione, Takuhi, lo spirito del bastone di Pai, ci rimette la vita. Nel tentativo di liberare Mei, Yakumo scopre che la Statua dell'Umanità serve per evocare il Demone Sovrano, un potentissimo triclope imprigionato in un luogo sacro: se questi dovesse uscire di nuovo nel mondo, tutte le creature delle tenebre si radunerebbero al suo seguito per marciare alla conquista del mondo. Ma chi ha commissionato questo rito di evocazione...?

Oh mia Dea! - Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due partono alla ricerca di un luogo dove trascorrere la notte. Trovato finalmente alloggio presso un tempio buddista, Belldandy si iscrive magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Solo il professor Osawa, che cerca di scoprire come la dea si sia intrufolata a scuola, e la affascinante Sayoko, che si intromette fra Belldandy e Keiichi per non perdere il titolo di "Miss Università", non vedono di buon occhio la nuova arrivata... Ma per qualche curioso motivo, un giorno sembra che la forza costrittiva dell'incantesimo perda potenza; Belldandy telefona all'Agenzia Dea di Soccorso per avere dei chiarimenti, e sua sorella maggiore Urd le comunica che c'è stato un piccolo guasto nella trasmissione del potere sull'Effetto Antenna, e la tranquillizza dicendole che si occuperà in prima persona del guasto... Ma sulla bocca le appare uno strano sorrisetto...

Compiler - I fratelli Nachi e Toshi Igarashi vedono piombare sulla Terra due ragazze completamente nude e prive di conoscenza. Ben presto i due scoprono che Compiler e Assembler (questi i loro nomi) sono due aliene provenienti da un mondo informatico, e per la precisione sono due routine con il compito di condurre una partita mortale l'una contro l'altra per la conquista del nostro pianeta. In questo sono coadiuvate da una serie di dischetti che, se inseriti in apposite fessure nel cranio, conferiscono loro poteri sovrumani. Assembler si affeziona subito al delicato Toshi, e così, quando per errore rischia di ferirlo gravemente, la Routine Divina decide di abbandonare il gioco. Il suo messaggio è captato da Interpreter, un'altra routine addetta alla comunicazione con il loro mondo. Compiler decide ostinatamente di conquistare il mondo da sola, e combattendo contro l'esercito giapponese, quello americano e quello russo crea un clima generale da apocalisse. In procinto di ottenere la vittoria, però, l'aliena viene colta da un temporale improvviso... e siccome l'acqua è l'unica cosa che possa bloccare una routine... Il Consiglio decide così di cancellare Compiler e Assembler sguinzagliando alle loro costole due agenti, Bias e Directory. E lo scontro si avvicina pericolosamente...

KAPPA MAGAZINE
Numero quattordici
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero quattordici
IN QUESTO NUMERO:

GLI EPISODI:
Save - II
da Compiler vol. 1 - 1991
Oh, mia sorella!
La reginetta sono io!
"Aa! Onesama!"
"Gakuensai no Joo wa Watashi desu"
da Aa! Megamisama vol. 2 - 1990
La resurrezione dello spirito alato - V
"Shoma Saisei - V"
da 3x3 Eyes vol. 2 - 1989

JURASSIKAPPA

Agosto, tempo di vacanze e di meritato riposo. Quest'anno, però, per la prima volta speriamo paradossalmente che gli ultimi caldi estivi finiscano in fretta, così da tornare a tuffarci nel lavoro. No, non siamo impazziti improvvisamente, e non abbiamo neppure fatto un corso intensivo di stacanovismo lavorativo, semplicemente siamo ansiosi di vedere realizzati i progetti editoriali che da troppo tempo aspettano fiduciosi nel limbo della Star Comics. **Kappa** cresce in fretta, e ancora prima di aver compiuto il diciottesimo mese di vita si appresta ad assumersi tutte le responsabilità che comporta l'inserimento di un quinto personaggio sulle sue pagine, specialmente quando l'eroe in questione è il robot che ha rivoluzionato l'approccio alla fantascienza negli anime giapponesi. Dal numero sedici, la struttura della nostra rivista assume un assetto da battaglia, proponendo un'alternanza di titoli studiata nei minimi dettagli. La nuova serie in programma sarà ospite fissa in casa **Kappa**, mentre **3x3 Occhi**, **Oh mia Dea!**, **Compiler** e **Gun Smith Cats** la affiancheranno alternandosi a gruppi di tre. Non ci saranno comunque rallentamenti, in quanto l'inserimento programmato dei numeri speciali non solo colmerà i piccoli vuoti, ma velocizzerà addirittura la pubblicazione delle storie di **Kappa**. **Storie di Kappa**? Lungi da noi il tentativo di confondere le acque con frasi sibilline! **Storie di Kappa** è... un'altra storia, che tra breve approderà in tutte le edicole! Una serie di speciali da edicola che avranno il privilegio di ospitare i più grandi autori della scena fumettistica giapponese o (come vedrete proprio nel primo numero) i manga che più si distaccano dai soliti clichés e che meritano di essere apprezzati dal grande pubblico. Se avete letto il reportage da Barcellona sullo scorso numero, l'innata simpatia di **Gon** e del suo autore vi avrà probabilmente già conquistato. Se non l'avete fatto, vi invitiamo a non perdervi il prossimo **Kappa**, e in particolare l'inserto *Anime* che vi riserverà una graditissima sorpresa: la presentazione ufficiale del piccolo e invadente dinosauro dall'animo tutt'altro che tranquillo!
Il 18 settembre approderà nelle sale cinematografiche il 'dinosaurico' *Jurassic Park*, mentre le edicole verranno devastate dal cucciolo di mangasauro più famelico della storia del fumetto internazionale... si salvi chi può!

Kappa boys

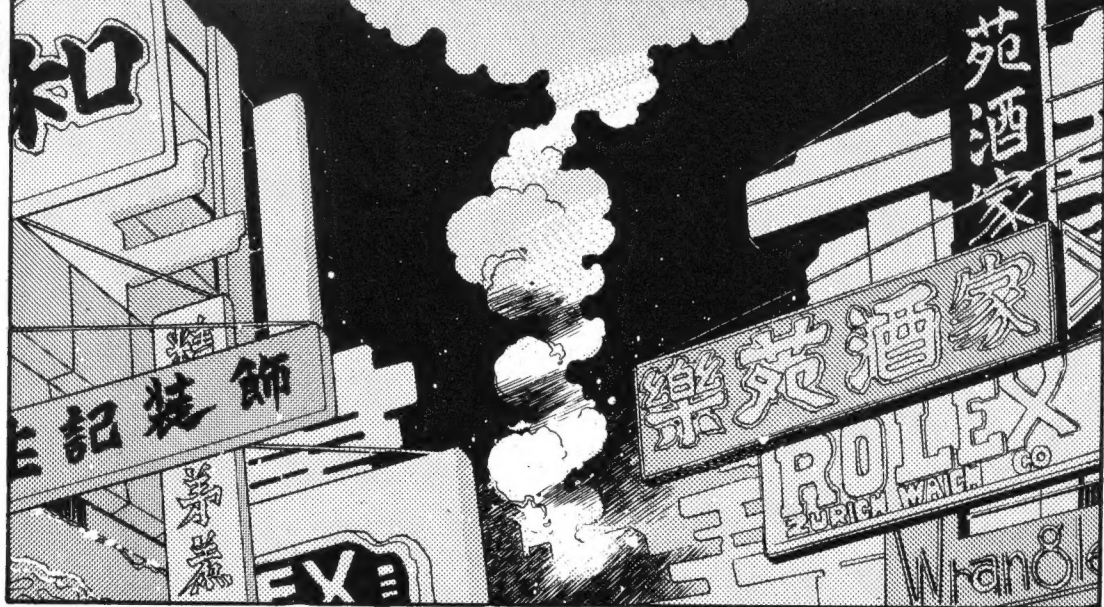
«Le bestie non sono così bestie come si pensa.»
Molière

Leggendo Leggende

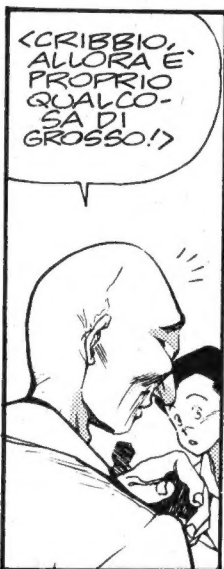
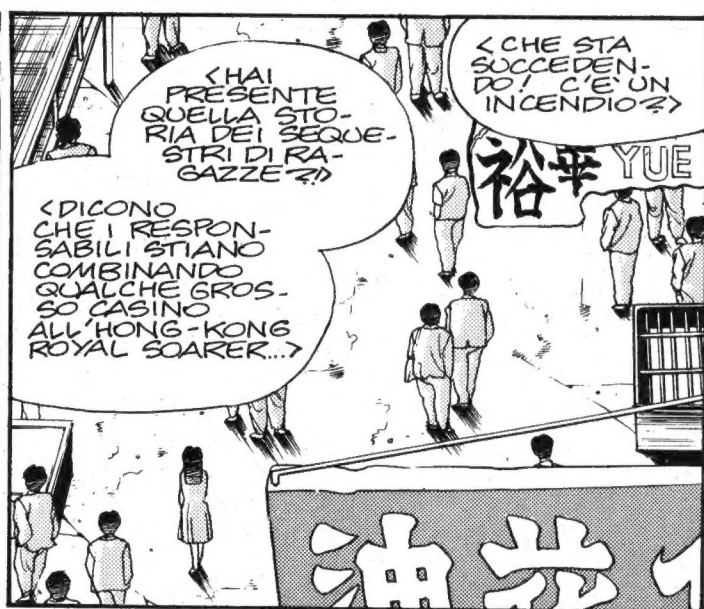
Salve a tutti! Colgo l'occasione che si presenta in questo numero per scrivere un'edizione un po' particolare di *Leggendo Leggende*. No, no: nessuna lamentela per la 'situazione condominio', niente a che fare con le 'leggende metropolitane' e, per questa volta, non c'entrano nemmeno le leggende tradizionali giapponesi. Questo perché sto per parlarvi dei retroscena di **Oh, mia Dea!** il fumetto di Kosuke Fujishima che da quattordici mesi pubblichiamo su **Kappa**. Ho preferito aspettare proprio i due episodi che appaiono in questo numero per farlo, dato che presentavano molti elementi da spiegare tutti insieme; quindi, pronti... via!
Belldandy, così come afferma l'autore stesso, solo in apparenza ha l'aspetto di una divinità indiana, perché in realtà nasce dalla mitologia nordica così come tutti gli elementi di contorno di questo divertente fumetto. Occorre una piccola parentesi. Come molti di voi sapranno già, la lingua giapponese è caratterizzata da diverse peculiarità, come per esempio l'utilizzo di un solo carattere di scrittura per rappresentare suoni differenti: è il caso specifico della L e della R, che in Giappone sono scritte e pronunciate nel medesimo modo (suonano entrambe come una veloce e leggerissima 'D'); ed è anche il caso della B e della V, che si scrivono con lo stesso carattere e si pronunciano semplicemente 'B'. Panegirico iniziale per spiegare in quattro e quattr'otto che in realtà Belldandy è *Verdandi*, il cui nome è stato abilmente camuffato da Fujishima e reso anglofono. In questo numero appare inoltre la sua sorella maggiore, Urd, mentre nell'ultima vignetta in basso a pag. 42 ci viene presentata la sorella minore, Skuld. *Verdandi*, *Urd* e *Skuld* sono, nella mitologia nordica, le tre *norne*, ovvero un gruppo di dee che presiedono al destino degli uomini e del mondo. Nota curiosa, le *norne* esistono anche nella mitologia romana antica, le famose *Parche* (*Nona*, *Decima* e *Morta*), e in quella greca e celtica, le *Moire* (*Cloto*, *Lachesi* e *Atropo*). Non sono peraltro le uniche *norne* esistenti, e alcune delle altre sono anche malvagie, ma per ora restiamo alle nostre tre. Vivono, secondo le leggende, in una sontuosa dimora sotto una delle radici dell'albero cosmico *Yggdrasil* e per evitare

Le sorelle Skuld, Belldandy e Urd. © Fujishima/Kodansha/TBS/Key Aces

che i suoi rami secchino o marciscano, lo irrorano ogni giorno con argilla e con l'acqua della fonte del Destino e del Passato, *Urdarbrunnr*, si ritiene che siano l'unico vero ponte fra l'uomo e il cosmo (come spiega Belldandy in **Kappa** 1), e che il termine *norna* derivi da un'antica parola nordica che significa 'colei che sussurra un segreto'. Molte interpretazioni sono state date alla loro esistenza, una delle quali, la più documentata, è quella che le vede come spiriti che accorrono dalla partoriente per aiutarla a dare alla luce il bambino, di cui loro decideranno immediatamente la sorte. *Urd* (o *Urda*, o *Urdr*) simboleggia il passato - e quindi è la sorella maggiore - e viene tradizionalmente considerata come il destino stesso; *Verdandi* (o *Verandi*, o... *Veranda*!!) personifica il presente, e la radice del suo nome, *verda*, significa 'divenire'; *Skuld* (o *Skulda*) è la sorella più giovane delle tre, rappresenta il futuro, e il suo nome significa 'debito' o 'colpa'; quest'ultima compare in alcuni scritti antichi anche come valchiria.
Yggdrasil, (o anche *Yggdrasill*) rappresentato a pag. 51 come una sorta di mega-computer, è il gigantesco frassino i cui rami raggiungono gli angoli più remoti dell'universo ed è sorretto da tre possenti radici. La prima si trova fra gli *Asi* (gli dei sovrani) e vicino alla fonte del Passato e del Destino di cui abbiamo appena parlato; la seconda è nell'abisso dei Giganti, dove all'inizio dei tempi esisteva solo la voragine che diede origine al mondo - il *Ginnungagap* - sede della fonte di *Mimir* che conserva fra le sue acque la sapienza e la saggezza; la terza si inoltra nel *Nifelheim* (o *Niflheim*), il regno dei morti, dove si trova il pozzo *Hvergelmir*, ed è masticata con odio dal mostruoso serpente *Nydhoggr*. L'albero produce frutti che hanno il potere di guarire da qualsiasi male, ed è abitato da decine di animali che simboleggiano l'equilibrio fra le forze negative e quelle positive; fra questi, il gallo *Vidopnir* che canterà quando il crepuscolo degli dei si starà avvicinando. *Yggdrasil* si trova inoltre al termine del ponte che collega il mondo degli dei, *Asgard*, al mondo degli uomini, *Midgard*: questo ponte è il *Bifröst*, che noi umani conosciamo come 'arcobaleno' e che alla fine dei tempi andrà in frantumi assieme a tutto il resto del creato.
L'ultima citazione mitologica che ritroviamo in questo numero di **Kappa** è *Sleipner* (vedi pag. 53), ovvero il grigio cavallo da battaglia a otto zampe di Odino, il padre degli dei nordici. La leggenda dice che i suoi zoccoli erano tinti di sangue e che Odino lo considerasse il migliore fra i suoi destrieri perché in possesso della capacità di oltrepassare le dimensioni e di cavalcarvi con naturalezza; il suo nome pare che significhi 'colui che scivola velocemente' ed è possibile trovarlo scritto anche come *Sleipnir*.
Alla prossima leggenda, e che il *Mjolnir* di *Thor* vi indichi sempre la retta via!

Andrea Baricordi

LA RESURREZIONE DELLO SPIRITO ALATO -PARTE QUINTA-

<OH... AT-TENTO!?>
TAP

...

YUZO TAKADA
3x3 OCCHI
LA RESURREZIONE DELLO SPIRITO ALATO - V

AH...
...NO, GRAZIE!
STAI BENE, YAKUMO...? TI FA MALE?

DUMF DUMF DUMF
SWROOSH
BRUCIA! BRUCIA TUTTO!
DUMF DUMF
TRALLALLÀ
VERO, PAI...?
TSK! CHE MALEDUCATA! FACEVO MEGLIO A NON SALVARLA...!!
PAI... !?

...
UFFA! SMETTETELA!!
IN UN MOMENTO COME QUESTO BISOGNA PENSARE A COSE PIÙ SERIE!!
SE NON FUGGIAMO SUBITO CON L'ELICOTTERO CHE È SUL TERRAZZO CI TROVEREMO IN MEZZO A UN MARE DI FIAMME!
NON AVRÀ ESAGERATO UN PO', SIGNORINA LINGLING?

QUI CI SONO DELLE RAGAZZE RAPITE!!

NON ERA QUESTO CHE INTEN-DEVO...
AH AH AH! NON PREOCCU-PARTI!
LE SPESE PER ARMI E MUNIZIO-NI SONO A CARICO DELLA SIGNORA HUANG!

CLACK
E' STA-TO UN PIANO PERFETTO! HO PRE-VISTO TUTTO! ♡

AGH!

SWISH

LE HO FATTE FUG-GIRE AL PIANO TER-RA, PERCIO' ORA SARANNO SOTTO LA PROTEZIONE DELLA POLIZIA CHIAMATA DALLA SI-GNORA HUANG! ♡

ARGH!

AVANTI! TUTTI SUL TERRAZZO!
...

...SÌ, HA RAGIONE... ANCHE SE QUELL'ESSERE È SPARITO, MORIREMO TRA LE FIAMME!
MI FISCHIANO LE ORECCHIE...

FORZA!

NON POSSIAMO CONTARE SULLA POLIZIA! SIAMO ARMATI...! E POI CI SEQUESTREREBBERO ANCHE LA STATUA!
L'UNICA SOLUZIONE È RUBARE L'ELICOTTERO, APPROFITTANDO DELLA CONFUSIONE!

MA CON L'ELICOTTERO CI RINTRACCERANNO SUBITO!
NON C'È PROBLEMA! LO ABBANDONEREMO VICINO AL MARE!!
LA SIGNORA HUANG CI ASPETTA CON LA SUA NAVE DA CROCIERA!

TSK! ERA TUTTO PROGRAMMATO DALL'INIZIO!

ESATTO!♡
CI ABBIAMO PENSATO IO E GLI UOMINI DELLA SIGNORA HUANG! LORO SI ERANO GIÀ INFILTRATI SEGRETAMENTE!
MF

TUTTE QUESTE ARMI... E QUEGLI UOMINI...
E' VERAMENTE UNA DONNA STRAORDINARIA...

SWOOSH
SE L'AVESSI SAPUTO PRIMA, AVREI RISPARMIATO LA FATICA!

HEH

EH EH! NON DIRE BUGIE!
SEI TALMENTE GENEROSO CHE NON PENSERESTI **MAI** DI AVER SPRECATO ENERGIE PER SALVARE MEI-XING!
NON... NON E' VERO...!
DUMF DUMF DUMF

TI CAPISCO... **ANCHE IO** VOGLIO BENE A MEI-XING!
COSA SIGNIFICA "ANCHE IO" !?

IO NON PROVO NIENTE DI PARTICOLARE **PER QUELLA**!

* MEI-XING PARLA SOLO CINESE, PER QUESTO FATICA A COMUNICARE CON YAKUMO (CHE E' GIAPPONESE) _KB

EH EH EH EH! EHM...NON SIAMO ANCO-RA...CIOE'... CI VOGLIAMO SOLO...

YAKUMO NON E' IL MIO FIDANZATO! E' SOLTANTO UN MIO COM-PAGNO!

CO... COMPAGNO?
EH EH EH!
DEFINIZIONE SCIENTIFICA: AMICO CHE APPARTIENE ALLA CATEGORIA PRIMATI, DELLA SPECIE HOMO SAPIENS.
WOW! COME SONO INTELLIGENTE!

ALLORA... VOI NON SIETE... FIDANZATI?
È OVVIO! ♡
PLICK

È OVVIO!
SWAMP

AH! AH! AH! AH! HO CAPITO...
È OVVIO...
È OVVIO?
EH EH! COSA VORRÀ DIRE "FIDANZATI"?

<EHI!! NON SO PERCHÈ, MA ALL'IMPROVVISO IL MIO MORALE SI È DI NUOVO ALZATO!!>
<SONO DAVVERO FELICE DI NON ESSERE FINITA IN SACRIFICIO A QUEL DEMONE SOVRANO!!>
!?

DEMONE...
...SOVRANO...?

BAT BAT BAT BAT

BAT

BAT

BAT

BAT

TUTTI GLI STRUMENTI SONO OK!! ANCHE IL MOTORE È OK!!

IL CARBURANTE È OK!!

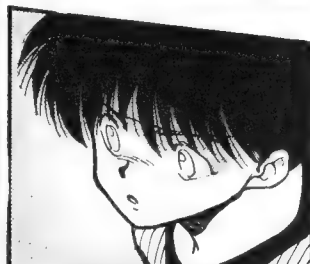
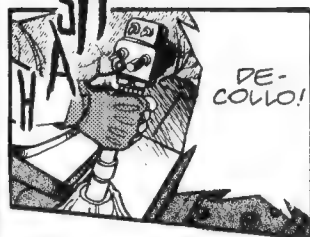
HA DETTO CHE SONO SOLTANTO UN AMICO ...CON TANTA NATURALEZZA...
...CHE ORA, IO...

SIAMO PRONTI AL DECOLLO! SIETE TUTTI A BORDO, VERO?

SHA
DECOLLO!

PAI!! DOV'È PAI!?
QUI NON C'È!!

MALEDIZIONE!! È ANCORA LAGGIÙ!?
SWOOSH

PAI!

NON ANDARE!! È TROPPO PERICOLOSO!!

NON TI PREOCCUPARE PER PAI! QUANDO CI SIAMO INCONTRATE AL 30° PIANO LE HO INSEGNATO COME FUGGIRE CON L'ASCENSORE!!

MA IO... LA **DEVO** SALVARE!

POP

VOI ANDATE PURE!

YAKUMO!?

!?

POPOPOP

NON VI LASCERO' SCAPPARE!

YAKU-MO!!
DUMF
TUMP
TUMP
TUMP
TUMP

!?
E' INUTILE ...NESSUNA ARMA PUO' SUPERARE L'ONDA D'URTO EMESSA DALLE SUE ALI!

NON E' IL MOMENTO DI FARE DELLE CONGETTURE!!

YAKUMO! TORNA INDIETRO!! TI UCCIDERA'!!
PROPRIO ORA CHE ABBIAMO CON NOI LA STATUA DELL'UMANITA'...
E' IMPOSSIBILE!

SE SOLTANTO RIUSCISSIMO A **BLOCCARGLI** LE ALI...!
UN MOMENTO...

NO... IO NON MORIRO'!
SBAM

OGNI UOMO...
...TIENE A QUALCOSA PIU' DELLA PROPRIA VITA!

E PER ME...

QUEL QUALCOSA E' PAI!!
NON...
...NON E' POSSI-BILE!!
E' UN WU?!?
COS'HA SULLA FRONTE ?

NON MORIRO` MAI!!

PERCIO` VOI FUGGITE PURE!!

NON E` POSSIBILE!! ESISTE UN ALTRO TRICLOPE OLTRE AL GRANDE DEMONE SOVRANO!?

FERMATI!!!!!!

BAT BAT

<NON VORRAI MICA DECOLLARE!?>

<NON TI PERMETTERÒ DI LASCIARLI QUI!!>

<STA' ZITTA!!>

DEVI DIMENTICARE, PAI...
...IL TUO PASSATO...

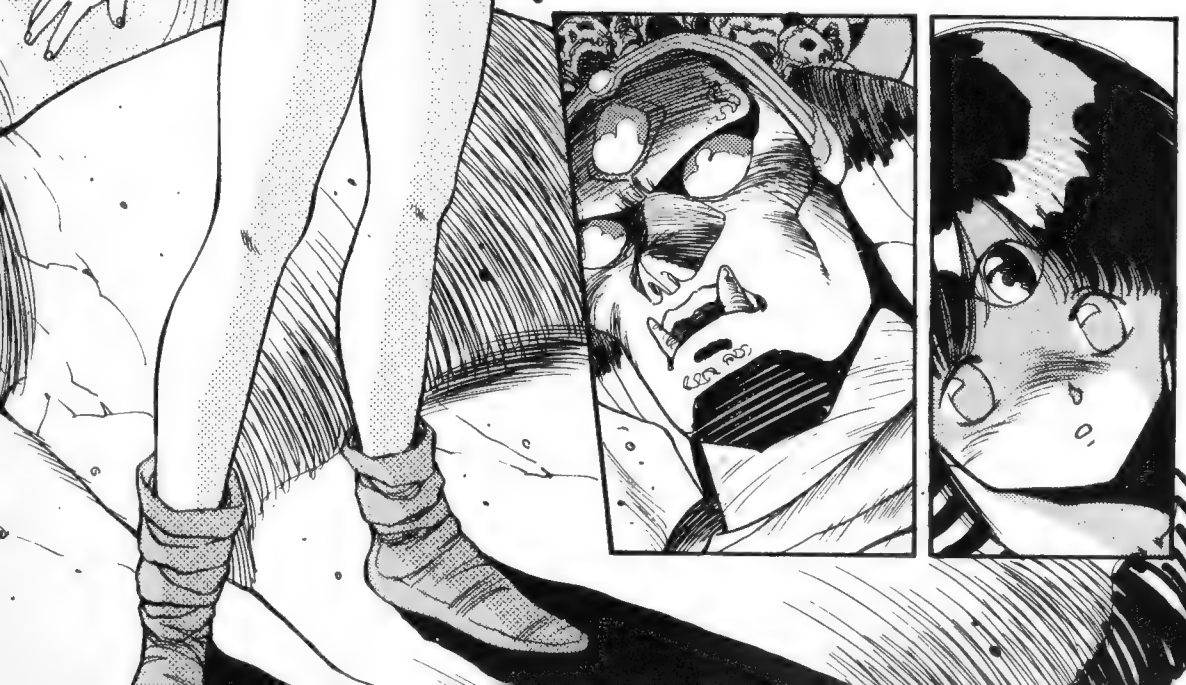
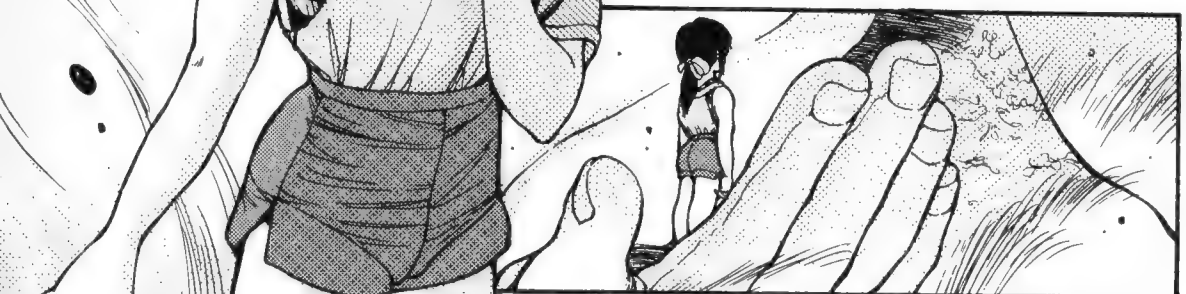
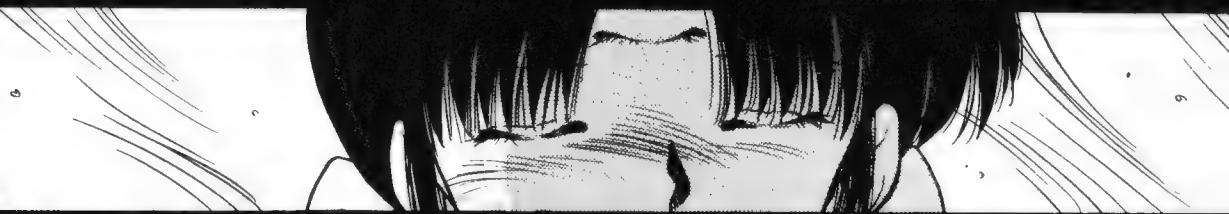
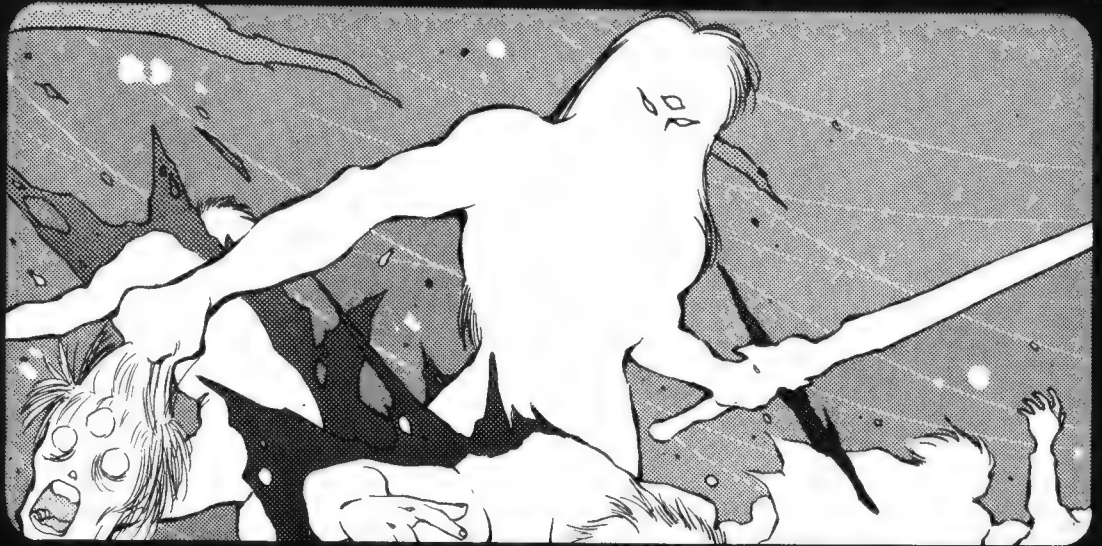
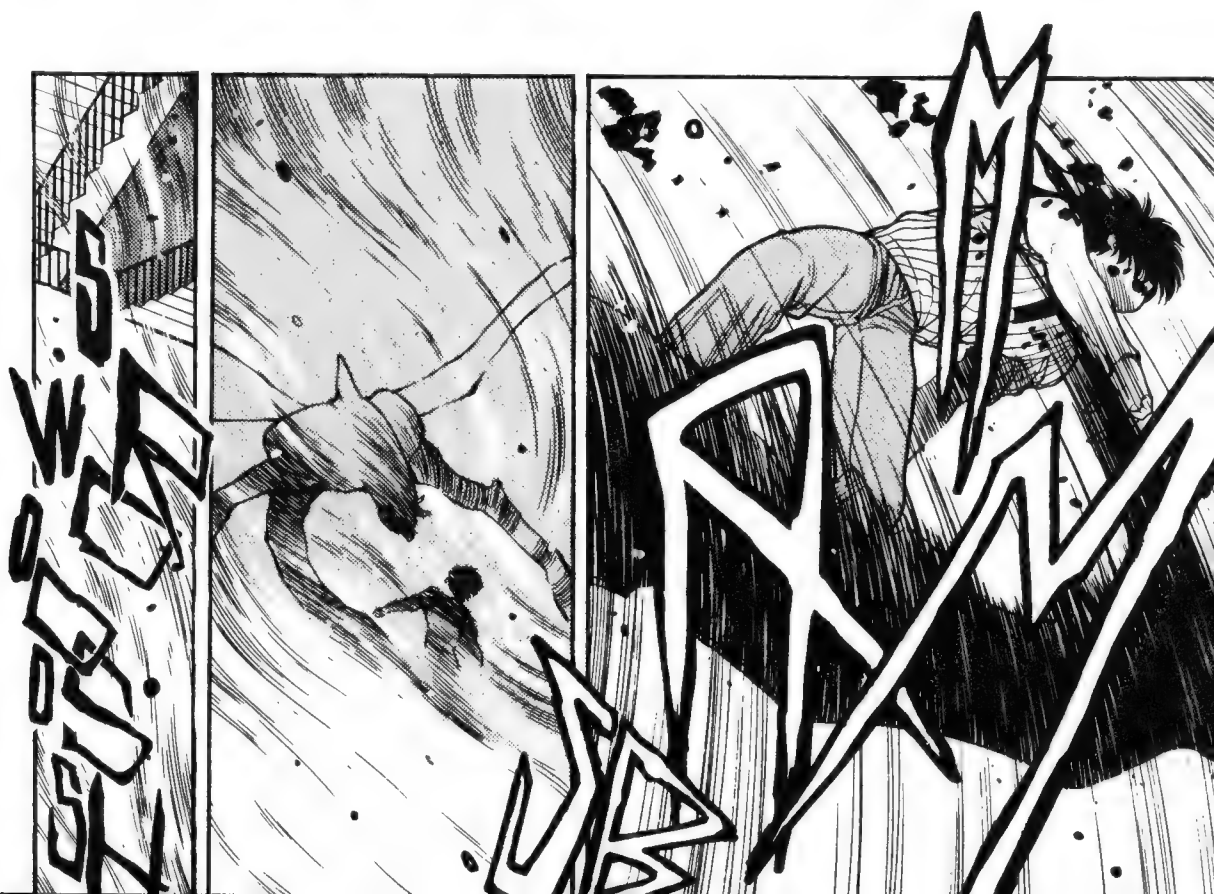
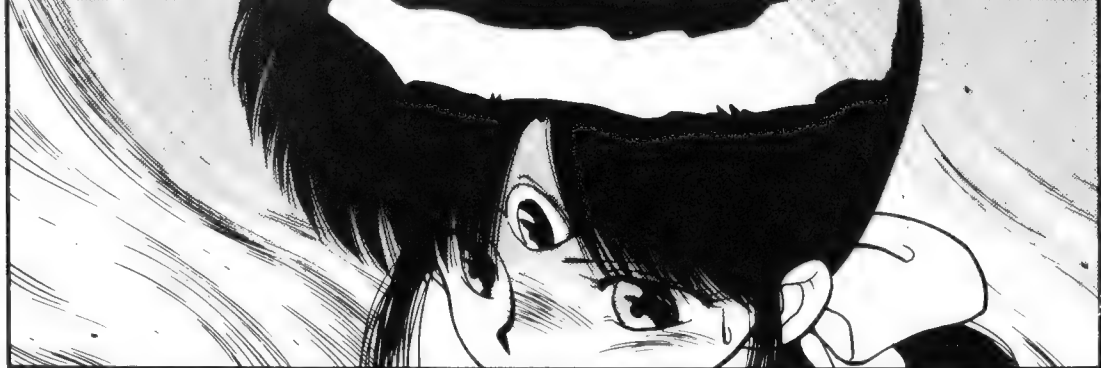
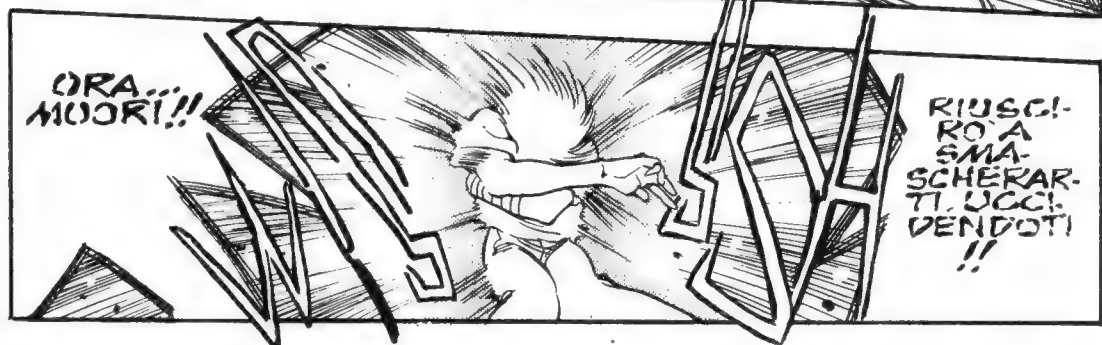
...ERI RIUSCITA AD ABBANDONARE I TUOI RICORDI...

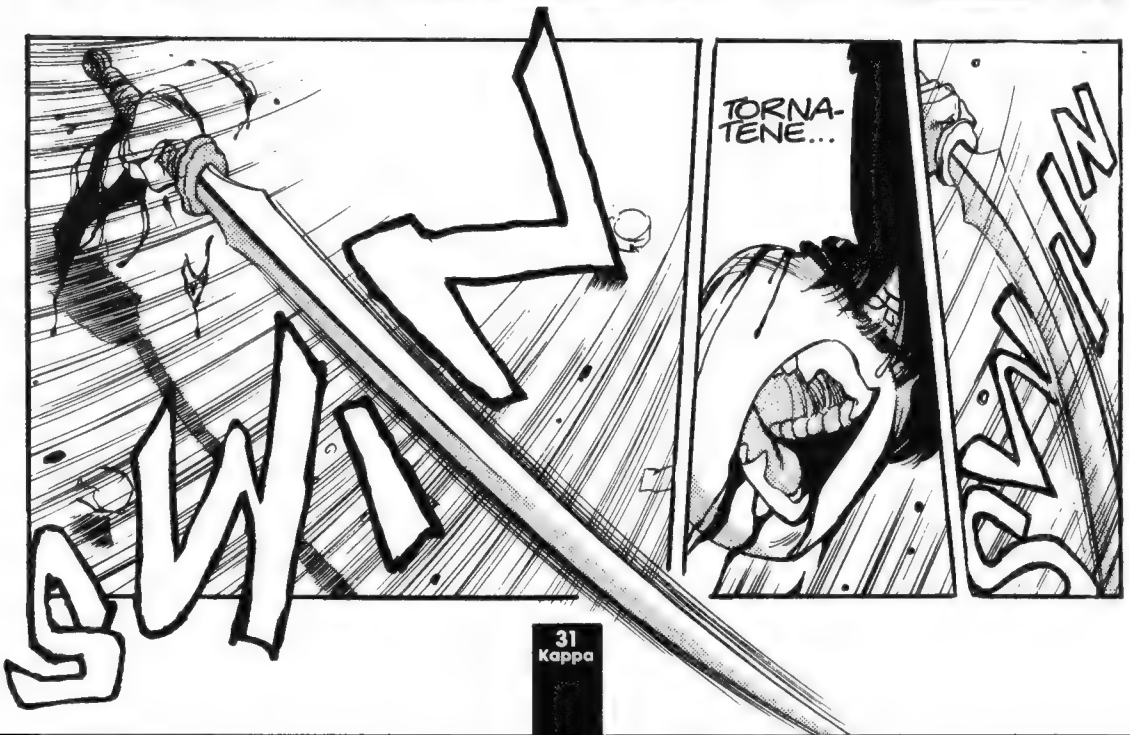
...PERCIO' DEVI DIMENTICARLI...

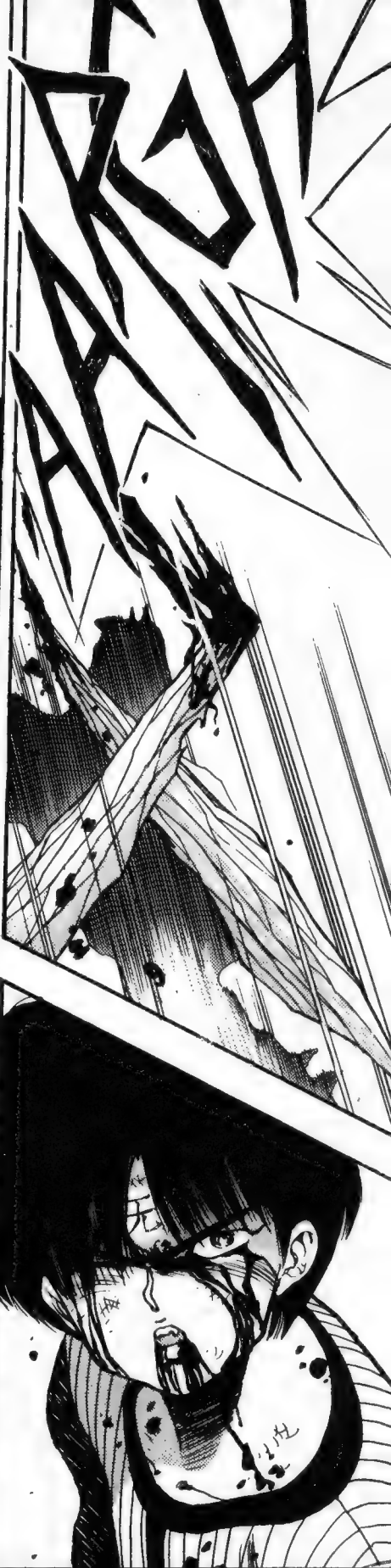
ORMAI...
...LUI NON C'E' PIU'...

TAP

TAP
TAP!

TAP
TAP

TU NON PUOI ESSERE UN WU!
SEI UN BU-GIAR-DO!
È UNA MEN-ZO-GNA!
ORA... MUORI!!
RIUSCI-RÒ A SMA-SCHERAR-TI, UCCI-DENDOTI!!
URGH!
AH!
SWIN
SWIN

WO!
SWIN
UGH!
NON CERCARE DI OSTACOLARMI!
MALEDETTO BASTARDO...
TRR
TRR
WOOO!
CO...
COSA !?
TORNATENE...
SWIN
SWIN

...ALL'IN-
FER-
NOOO!!

...ALL IN-FER-NOOO!!

FINE DELL'EPISODIO

UN GIORNO MI ARRIVÒ UN PACCHETTINO POSTALE...

KEIICHI MORISATO
CITTÀ DI NEKOMI
TEMPIO KOANJI

NON C'È IL MITTENTE...

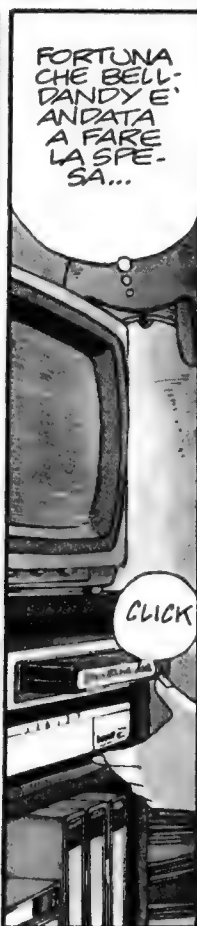
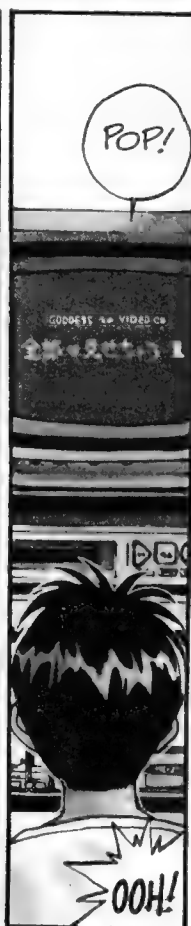
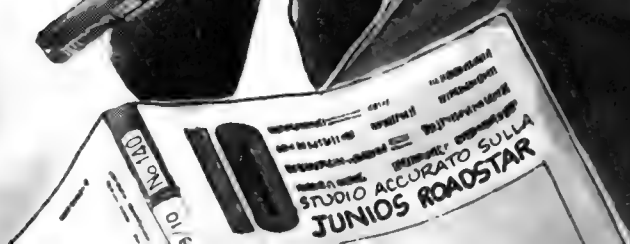
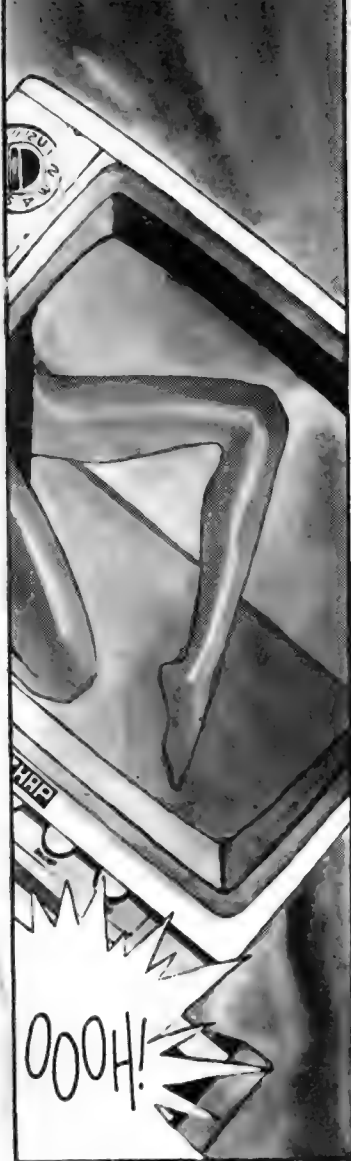
SPERIAMO CHE NON ESPLODA...

CO... COOSAA !?

TE LA FACCIO VEDERE TUTTA

UNA VIDEOCASSETTA PORNO ?!

EHI...
FLOP!
OOOH!
CIAO! PIACERE DI CONO-SCERTI!
!!
No. 140
STUDIO ACCURATO SULLA JUNIOS ROADSTAR
KOSUKE FUJISHIMA
OH, MIA DEA!
OH, MIA SORELLA!

EHI...
FLOP!
OOOH!
No 140
STUDIO ACCURATO SULLA
JUNIOS ROADSTAR

CIAO! PIACERE DI CONO-SCERTI!
!!
KOSUKE FUJISHIMA
OH, MIA DEA!
OH, MIA SORELLA!

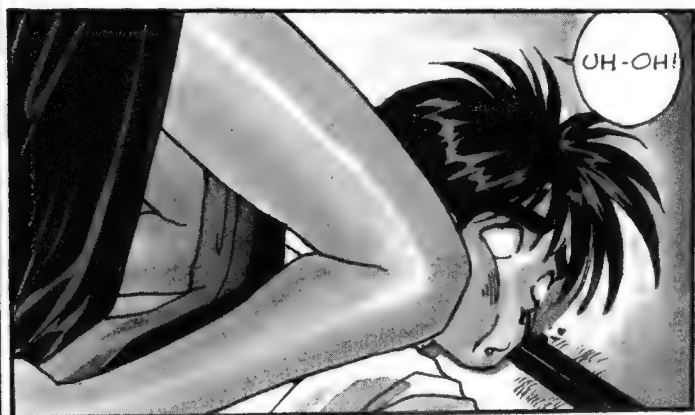
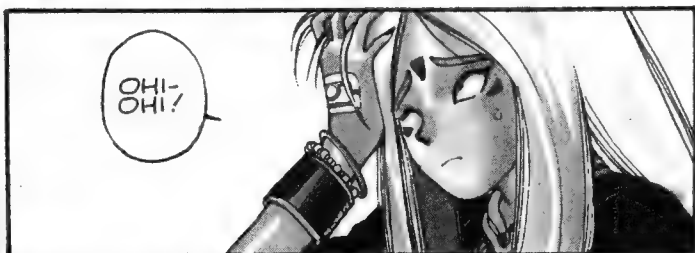
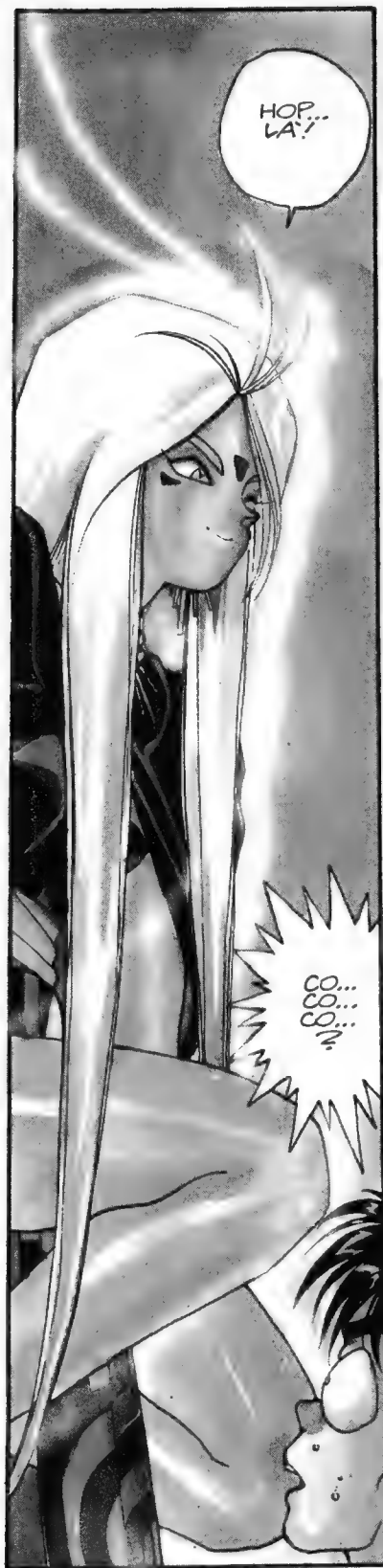
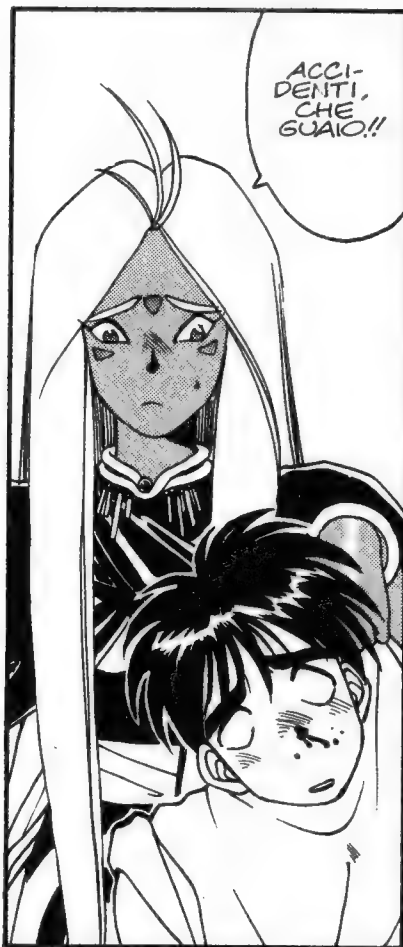
HOP... LÀ!
CO... CO... CO...?

TUMP!

OOH!

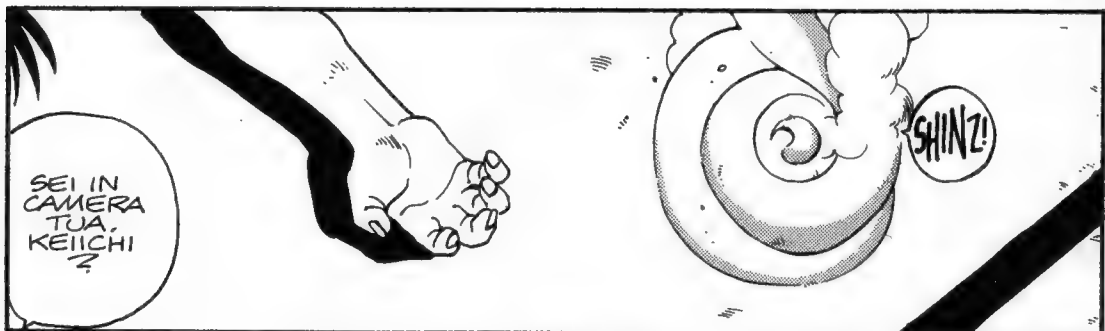
THUD!
OOPS!

OHI-OHI!

UH-OH!

ACCIDENTI, CHE GUAIO!!

OH! E' GIÀ TORNATA!!
ECCOMI... SONO TORNATA!

MALEDIZIONE... DATE LE CIRCOSTANZE SAREBBE FACILE DARE TUTTA LA COLPA A ME!
DOVE SEI KEIICHI ?

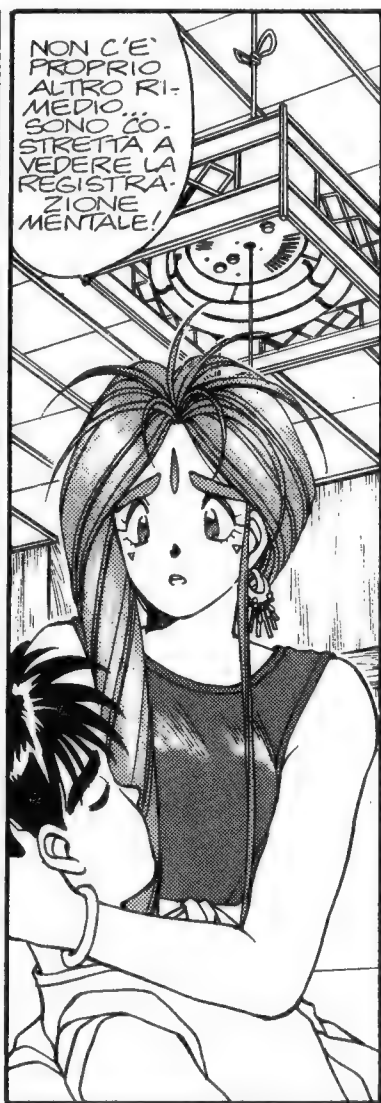
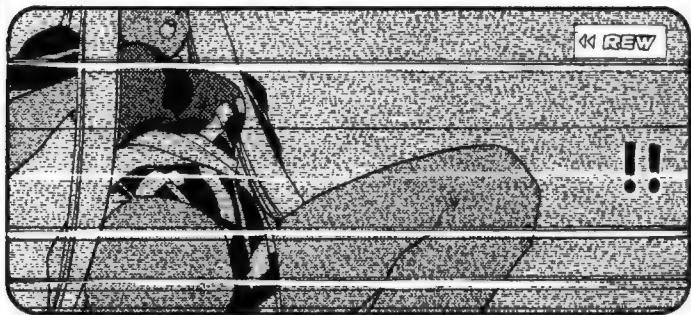
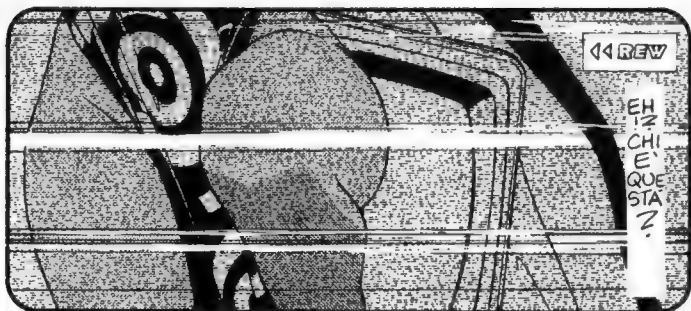
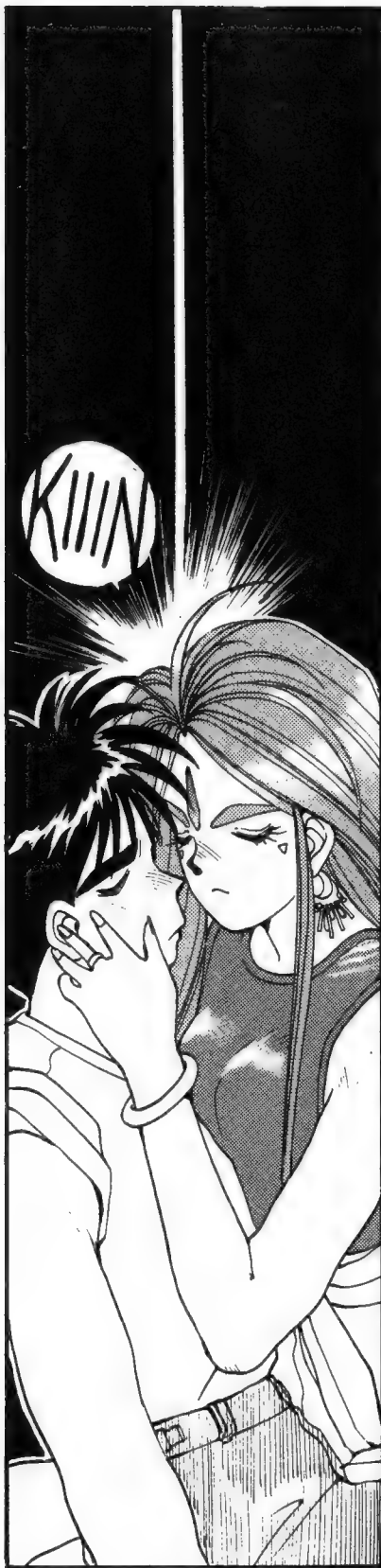
VIA DI QUI!
TOSO ACETILENE COMPATTO
AAH! PATATINE IMMANGIABILI

SHINZ!
SEI IN CAMERA TUA, KEIICHI ?

KE... KEIICHI!!
PATATINE AL MANDARINO

COSA TI E' SUCCESSO?
C'ERA ...UNA DONNA ...DENTRO LA VIDEO CASSETTA...

UNA VIDEOCASSETTA!?
NON C'E' NESSUNA VIDEOCASSETTA QUI INTORNO...

NON C'E' PROPRIO ALTRO RIMEDIO... SONO COSTRETTA A VEDERE LA REGISTRAZIONE MENTALE!

KIIIN
REW
EH!? CHI E' QUESTA?
REW
!!
RALLENTA A 1/5!
MA QUELLA E...
PAUSE
STOP!
COME IMMAGINAVO!
...
EHI! COSA MI E' SUCCESSO?

SORELLINA! SEI TU, VERO?

TSK!! LO SAPEVO... MI HAI SCOPERTO!

ZWASH

SALVE!

AAH!

SONO URD, SORELLA MAGGIORE DI BELLDANDY!

SONO VENUTA PER RIPRISTINARE LA FORZA COSTRITTIVA!

* VEDI "LEGGENDO LEGGENDE" A PAGINA 2 _KB

...
CREDO CHE LA TUA PRESENZA QUI NON SIA DOVUTA SOLTANTO AL LAVORO DI RIPARAZIONE DELLA FORZA COSTRITTIVA, VERO?

HEH!
BRAVA! NON PER NULLA SEI MIA SORELLA!
MOLTO ACUTA!
OSSERVANDO LA VOSTRA SITUAZIONE, HO PROPRIO PERSO LA PAZIENZA!
WOOA!!
URD VIDEO PRESENTA KEIICHI E BELLDANDY IN OH, MIA DEA!
PUR VIVENDO SOTTO LO STESSO TETTO...
...NON C'È STATO ALCUN PROGRESSO!
...PUOI ANCHE RIFIUTARMI...
THUMP
PRESSIONE ARTERIOSA: 150... IN AUMENTO!!
SOLO PER SCAMBIARVI UN BACIO AVETE CAPOVOLTO IL MONDO!

PER-CIO...
...HO PENSATO DI DARVI UNA MANO!

FWWWWW
URD!

CI STAVI SPIAN-DO!
UH!

E PER DI PIU' HAI REGI-STRATO TUTTO!

TU SEI UNA DEA ADDETTA AL CONTROLLO!
NON PUOI OCCUPAR-TI DELLA SORVE-GLIANZA!
E...EHM... VI HO SOLTANTO SORVE-GLIATO...

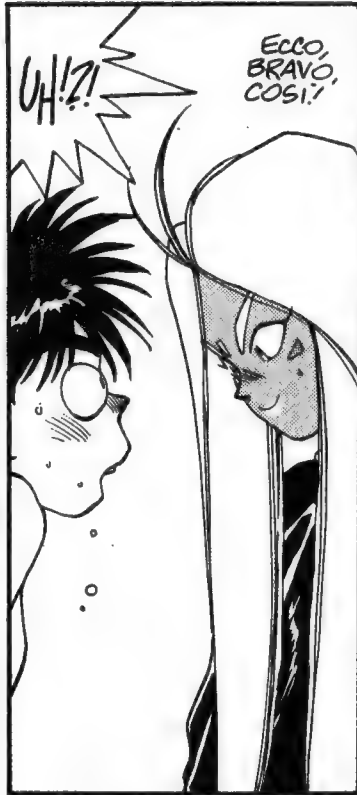
DAMMI QUELLE REGISTRAZIONI!

BARRIERA!!

UFF...
ACCI-DENTI! ME LA SONO VISTA BRUTTA!
EHI! PERÒ... HA UNA SOREL-LA BEL-LISSI-MA!
HA UN TIPO DI FASCINO MOLTO DI-VERSO DA QUELLO DI BELLDANDY... LEI È VERA-MENTE MOLTO SEXY...
UH ?!?
SLAM

VUOI...
...CHE TI LAVI LA SCHIENA ?
N... NO, GRAZIE!!
MMH...ORA CAPISCO PERCHE' NON C'E' MAI STATO NESSUN PROGRESSO!
DO-VE' L'ASCIU-GAMA-NO?
GLI DOVRO' INSE-GNA-RE TUTTO SUL-LE DON-NE...
KEIICHI MORISA-TO!
...PRO-PRIO TUT-TO...

TU VUOI CHE TI LAVI LA SCHIENA, VERO?
ESCI DI LÌ!

VOGLIO CHE MI LAVI LA SCHIENA!
S... SÌ!

BELL-DANDY!!
KEIICHI!
UH!?!
ECCO, BRAVO, COSÌ!
ARGH!
BE'?
EHI, NON DEVI VERGOGNARTI!
DAI, ESCI FUORI!
MALEDIZIONE! MASSIMA POTENZA!!
E... ESCO...
...
NNGH
DANN
OOO

E SE BELLDANDY MI VEDESSE IN QUESTA SITUAZIONE...
OH DIO! NON RIESCO A RESISTERLE!

WHIRZ
...CHE PALLE!

ALLORA, TI DECIDI A USCIRE O NO ?!?

DEVI STARE ATTENTO!

PUR DI RAGGIUNGERE I SUOI SCOPI, MIA SORELLA USA QUALSIASI MEZZO!

QUANDO HA UN'IDEA FISSA IN MENTE, ARRIVA A FARE COSE TALMENTE ASSURDE...

...CHE A VOLTE DIMENTICA IL SUO OBIETTIVO!

EHM... USA OGNI MEZZO PER RAGGIUNGERE I SUOI SCOPI... E POI LI **DIMENTICA?**

TI RACCONTO DI QUANDO MI AMMALAI...

BELLDANDY!

NEMMENO LA MAGIA GUARITRICE AVEVA EFFETTO...

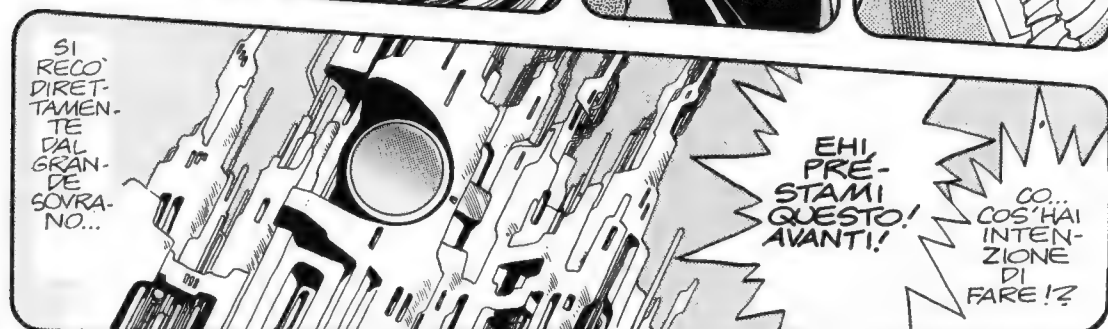
PANT

PANT

NON CI RESTA CHE RICORRERE AI POTERI DELLA **PIETRA DEL DRAGO AZZURRO D'ORIENTE!**

ANDRÒ A PRENDERLA IO!

EH?

EHI! ASPETTA UN MOMENTO!

SI RECÒ DIRETTAMENTE DAL GRANDE SOVRANO...

EHI, PRESTAMI QUESTO! AVANTI!

CO... COS'HAI INTENZIONE DI FARE!?

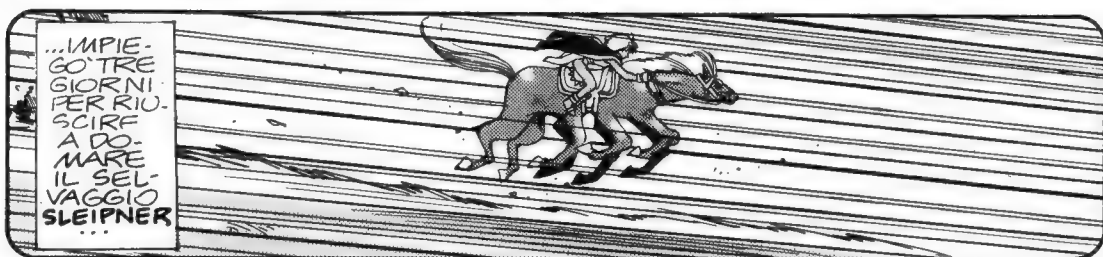
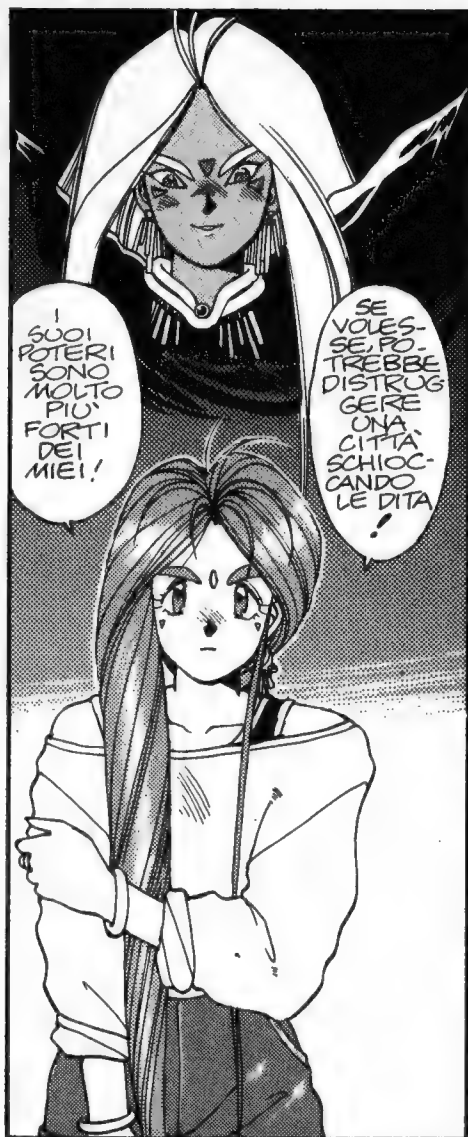
VAI!

...E DOPO AVER PRESO IN PRESTITO **SLEIPNER**,* IL CAVALLO A OTTO ZAMPE...

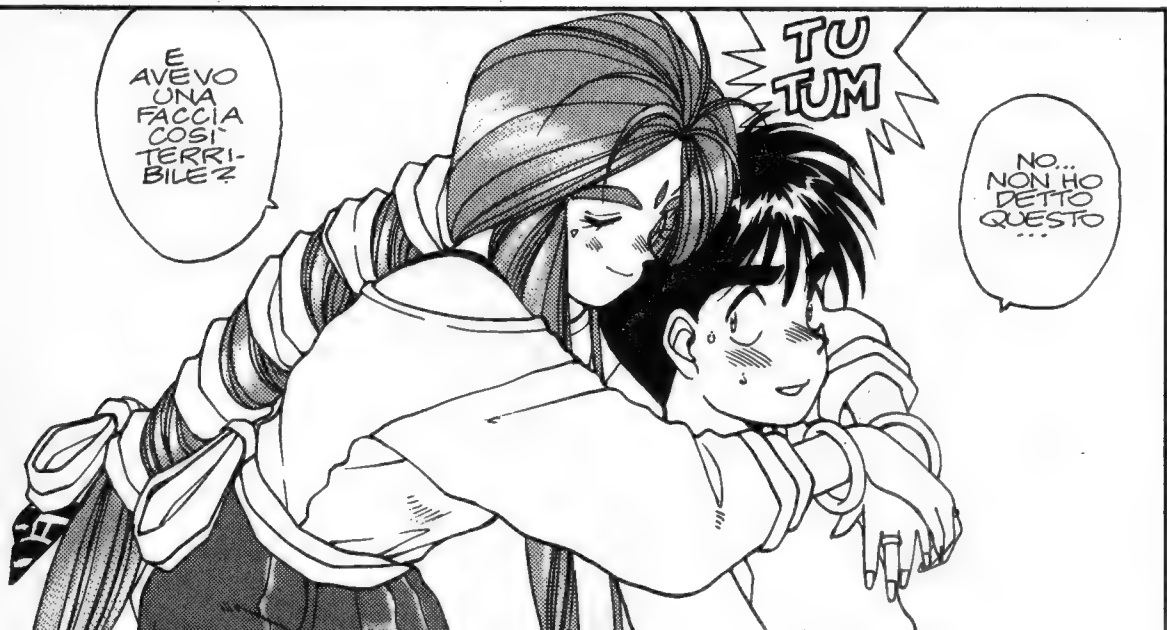
...SI DIRESSE VERSO LA PIETRA DEL DRAGO AZZURRO...

E' UNA STORIA MAGNIFICA!

EHM...

QUESTA E' LA PARTE BUONA DEL SUO CARATTERE... ...IL PROBLEMA PERO' E' CHE...

* VEDI "LEGGENDO LEGGENDE" A PAG 2 _ KB

SE VOLESSE, POTREBBE DISTRUGGERE UNA CITTÀ SCHIOCCANDO LE DITA!
I SUOI POTERI SONO MOLTO PIÙ FORTI DEI MIEI!

...RESISTERE AI SUOI POTERI?
QUELLO CHE MI DOMANDO È **COME** SEI RIUSCITO A...
GIÀ... MI AVEVA QUASI **POSSEDUTO**!

SOLO CHE IMPROVVISAMENTE MI SONO IMMAGINATO LA TUA FACCIA ARRABBIATA...
...E TUTTO D'UN TRATTO MI SONO **RIPRESO**!

TU TUM
E AVEVO UNA FACCIA COSÌ TERRIBILE?
NO... NON HO DETTO QUESTO...

TU TUM
TU TUM
CHE BELLO ...ERA DA TANTO CHE...

!!
BASH
BE'? CHE SUC-CEDE?
?

AH...
TSK! ACCI-DENTI!
CHE ROTTU-RA!

TIC TAC
TIC TAC

FUSH

ZZZz
BENE!! STA DORMENDO CHE E' UN PIACERE!
WOOO

FINALMENTE FARO' VEDERE A QUELLO STUPIDOTTO COS'E' UNA **DONNA**!

UH... DOVE SONO FINITI I SALATINI?
MALEDIZIONE! OGGI HO PERSO UNA GRANDE OCCASIONE!
CRICK
CRICK

PALP
UH!? CHE STRANO!
COSA CI FA UN BUDINO IN MEZZO AI SALATINI?

!!
UHMM...
STAI PIU' LEGGERO, CON QUELLA MANO...

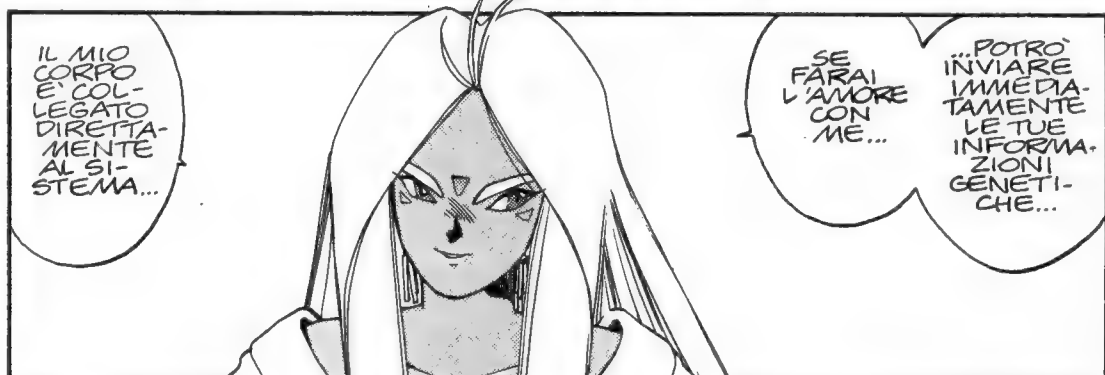
EHI! NON DEVI TIRARTI INDIETRO PROPRIO ORA!
GRAB

UUH?
DEVI FARLO, ALTRIMENTI NON POTRAI PIU' VEDERE BELLDANDY!

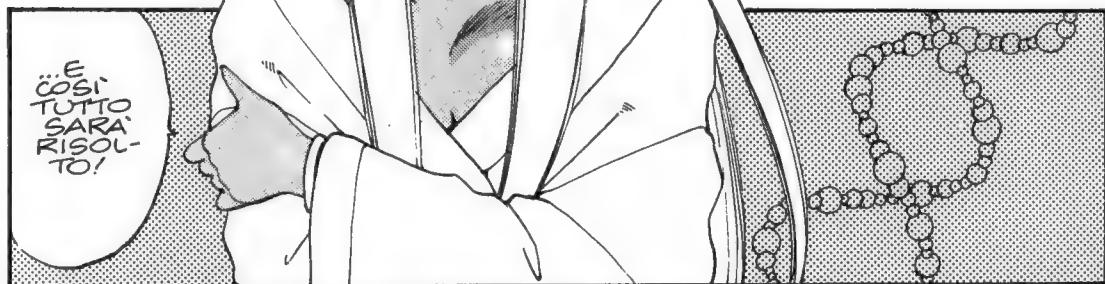
SE NON RIUSCIRO' A RIPRISTINARE LA FORZA COSTRITTIVA...

...LEI SARÀ COSTRETTA A USARE TUTTI I SUOI POTERI...
...E CONSUMERÀ TUTTE LE ENERGIE, FINO ALL'ULTIMA GOCCIA...
SE QUESTO ACCADRÀ DOVRÀ TORNARE NEL NOSTRO MONDO...
...PER RECUPERARE L'ENERGIA PERSA!
COME FARAI A RIPRISTINARE LA FORZA COSTRITTIVA?
HEH
DOVRAI FARE L'**AMORE** CON ME!
COSA?!?

SI SONO VERIFICATI DEGLI ERRORI...

...PERCHE' C'ERANO ALCUNE DISCORDANZE FRA LE TUE INFORMAZIONI GENETICHE E QUELLE DEL SISTEMA...

IL MIO CORPO E' COLLEGATO DIRETTAMENTE AL SISTEMA...

SE FARAI L'AMORE CON ME...

...POTRÒ INVIARE IMMEDIATAMENTE LE TUE INFORMAZIONI GENETICHE...

...E COSÌ TUTTO SARÀ RISOLTO!

CORAG-GIO!

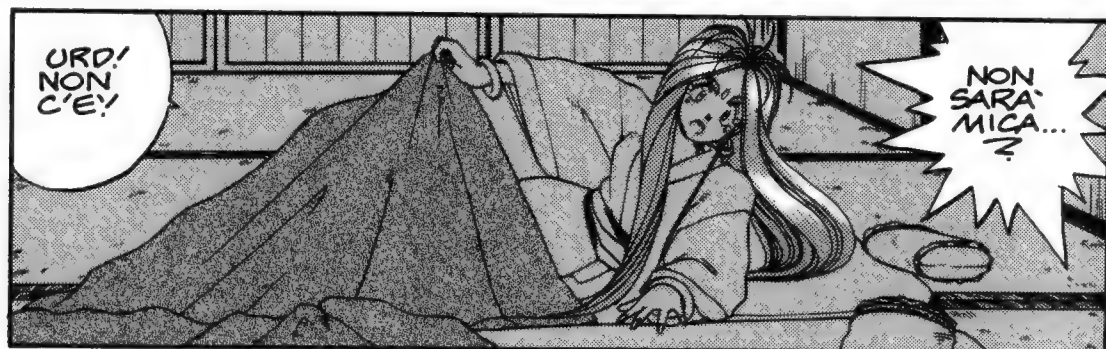
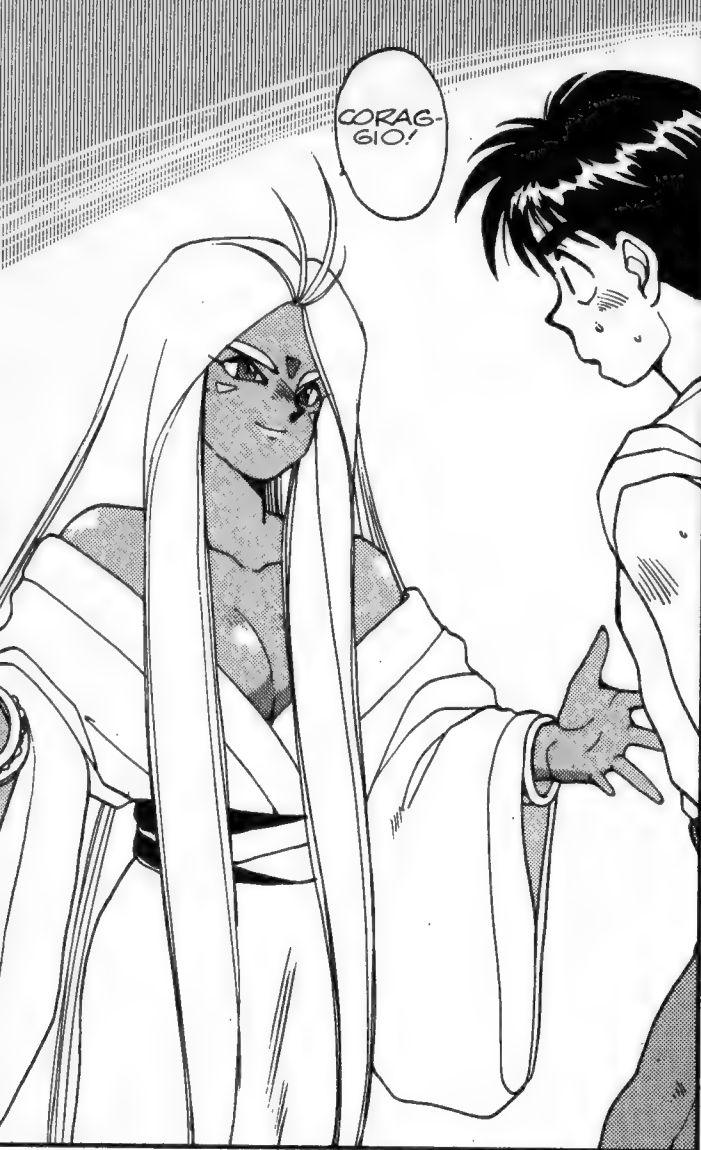
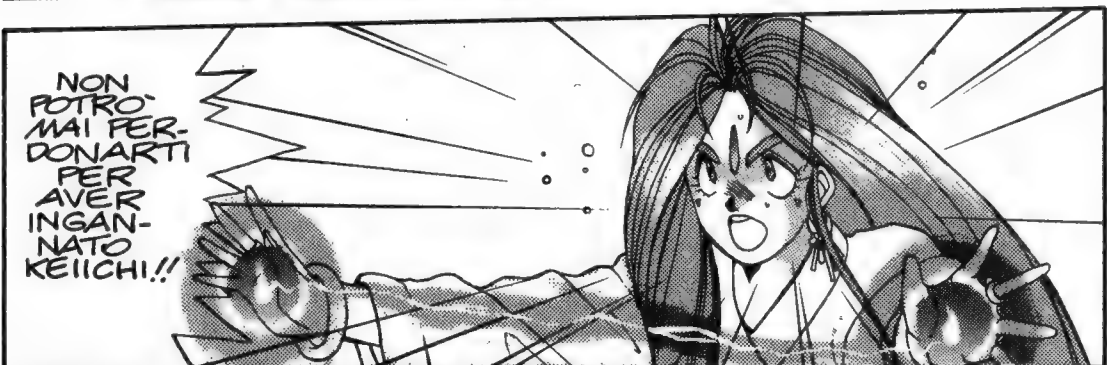
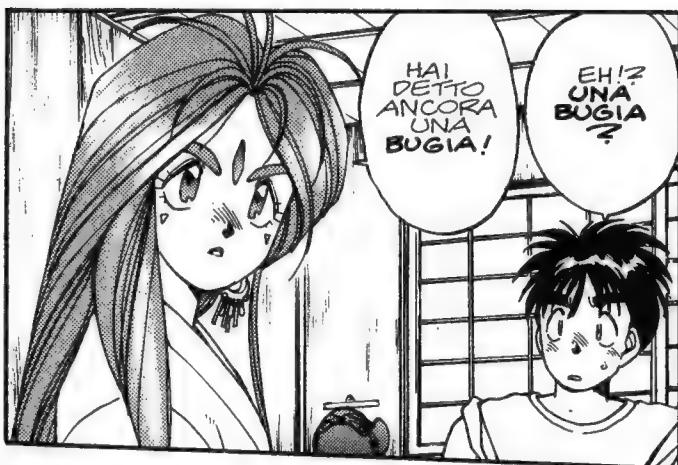
CLING

MMH...

PRIMA, IN BAGNO, GLI HO FATTO NASCERE IL DESIDERIO... POI HO USATO LE FORMULE MAGICHE...
NON POTRÀ MAI RESISTERMI!

ORA SCOPRIRAI COS'È IL VERO PIACERE!
LO FARÒ PER BELLDANDY...
FLIP

ASH
!!
URD!!

CHE SIGNIFICA TUTTO QUESTO !?

* BELLDANDY, INVECE, È UNA DEA DI PRIMO GRADO DELLA CATEGORIA PRIVA DI LIMITI _ VEDI. KAPPA 8 _ KB

AH AH AH! FA' PURE, TANTO RESPINGERÒ TUTTI I TUOI ATTACCHI SENZA PROBLEMA!
HOHOHOHO
CHAAAAASH
AAAH!

FINE DEL CAPITOLO 14

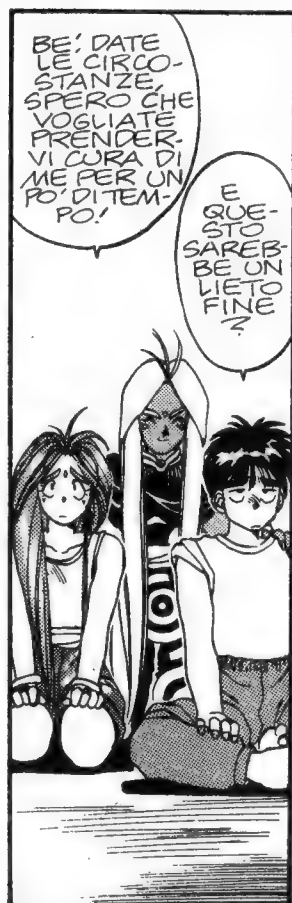
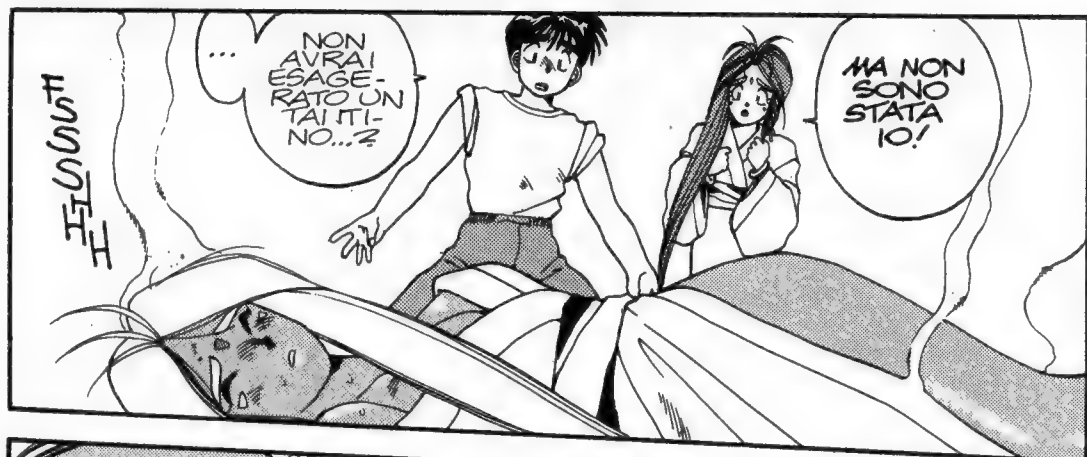
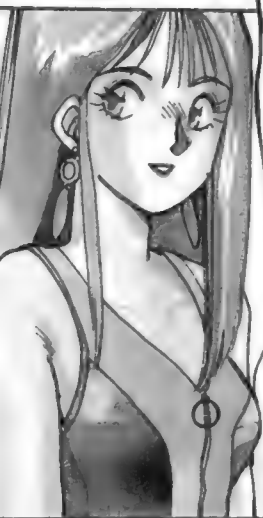
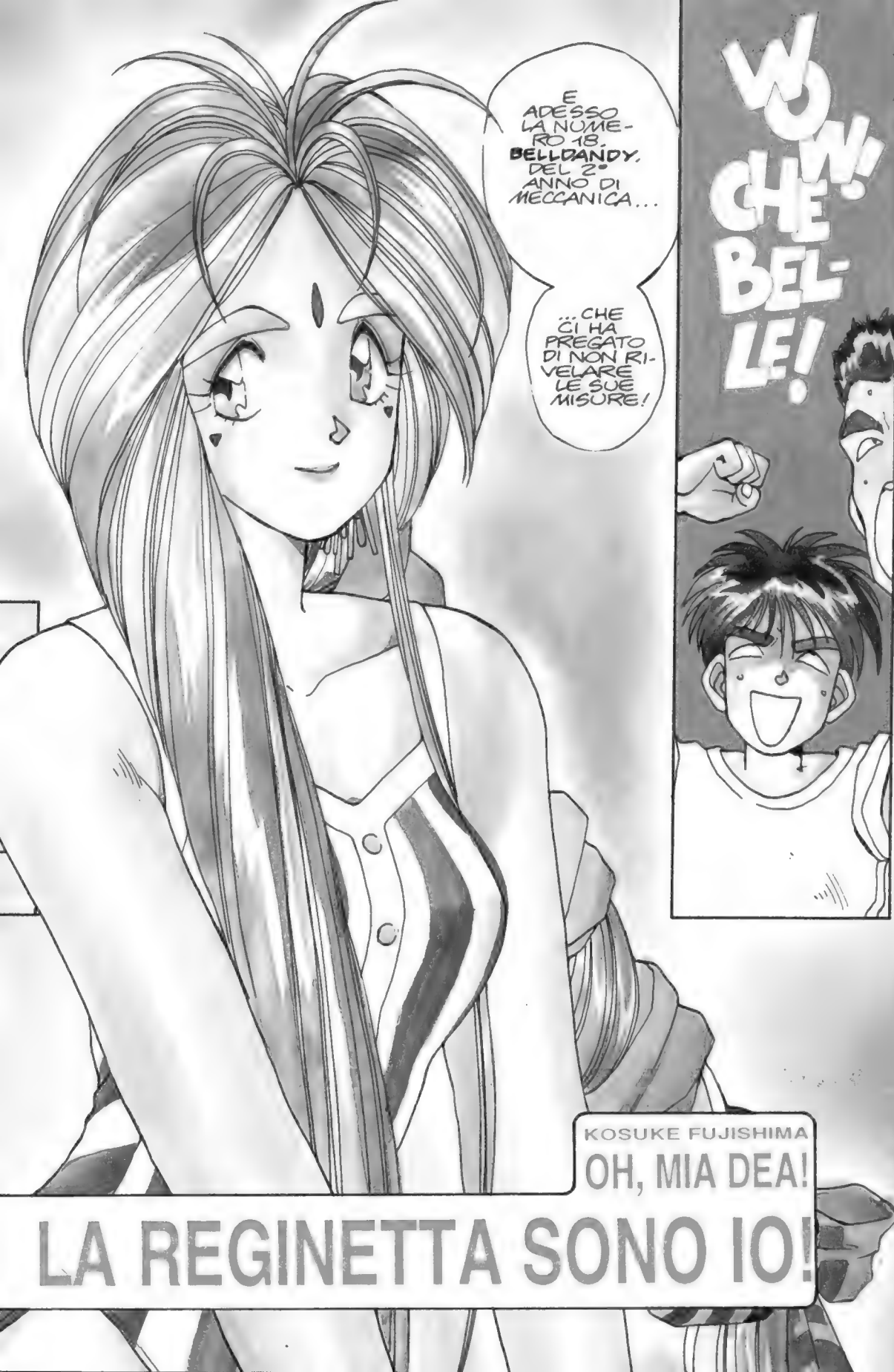
大放出
猫

YEAH!!♪

ACCHIAP-
PA
SCI
100円
CI SONO ANCHE LE CARPE!

AVETE APPENA ASCOLTATO LA BRAVISSIMA SACHIYO KUMADA!

LA NUMERO 16!

E ORA, LA PROSSIMA CONCORRENTE!

REGINETTA DEL POLITECNICO NEKOMI
ORGANIZZATO DAL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE
BENVENUTE A TUTTE, INDIFFERENTEMENTE DALL'ETÀ!!
SAYOKO MISHIMA DEL 3° ANNO DI ELETTRONICA!
ALTEZZA 163 CM! SENO 83! VITA 59! FIANCHI 84!
LA NUMERO 17! NON SI SA A QUALE CORSO SIA ISCRITTA, NÉ LA SUA ETÀ... LA SIGNORINA URD!
ALTEZZA 165 CM! SENO 90! VITA 60! FIANCHI 91!

E ADESSO LA NUMERO 18, BELLDANDY, DEL 2° ANNO DI MECCANICA...
...CHE CI HA PREGATO DI NON RIVELARE LE SUE MISURE!
WOW! CHE BELLE!
KOSUKE FUJISHIMA
OH, MIA DEA!
LA REGINETTA SONO IO!

FACCIAMO UN SALTO A RITROSO NEL TEMPO, FINO ALLE 8 DI MATTINA DEL GIORNO STESSO...
SENTITE... OGGI C'È UNA FESTA ALL'UNIVERSITÀ, VERO?
POSSO VENIRE CON VOI?

SU, DAI, EH? EH?
CONOSCENDO IL SUO CARATTERE, PENSO CHE AVREMO NON POCHI PROBLEMI...

MA PURTROPPO ANCHE KEIICHI È D'ACCORDO...
SU, DAI, EH? EH?
PIÙ RAGAZZE SI PRESENTERANNO, MEGLIO SARÀ!
LASCIATE FARE A ME, PER LA FESTA!
AH AH AH AH AH! — AH!
HO UN BRUTTO PRESENTIMENTO!

ARRIVATA ALL'UNIVERSITÀ, URD NON SI LASCIÒ SFUGGIRE NULLA DI COMPROMETTENTE...

EHI! URD È SPARITA!

ODDIO! DOVE SARÀ MAI ANDATA QUELLA?

AH!

HO CAPITO! BASTA COMPILARE QUESTO...

URD, NON DEVI ANDARTENE IN GIRO COSÌ...

OH, ARRIVI PROPRIO NEL MOMENTO GIUSTO! L'HO COMPILATO ANCHE PER TE!

CHI SARÀ LA REGINETTA DEL NEKOMI Z... MA È OVVIO!
CHIARO!
SI VEDE TANTO?
E PROPRIO OGGI TUTTI GLI UOMINI LO DICHIARERANNO...
OOOOHHH...
IO SARÒ L'UNICA REGINA!
COS...!?
FLOMP

WOW! UN COLPO VERAMENTE **PROIBITO** !!

CHE... CHE CAVOLO FAI!?

...

EH EH!

HO GIÀ VINTO...

CO... ...COSA VORRESTI DIRE CON QUESTO!?

A PROPOSITO...

AVERCELE PIÙ GROSSE **NON SEMPRE** SIGNIFICA ESSERE LA MIGLIORE!!

TE LA FARÒ PAGARE...

...PER QUESTA CAROGNATA!

COSA VOLEVI DIMOSTRARE?

QUELLA TIPA STA EMANANDO UN'ENORME ENERGIA **NEGATIVA**...

STA APERTAMENTE SFIDANDO UNA DEA!
...E PROPRIO VERSO DI NOI!

OH, NO... IL MIO PRESENTIMENTO ERA GIUSTO!

PASSIAMO ORA ALLA SECONDA PROVA!
CAR CLUB

CAR CLUB
INDOSSATE QUESTE TUTE, PREGO!

EHI, UN MOMENTO!
'MBE'?

DI SOLITO IN QUESTI CONCORSI SI CANTA IN COSTUME...
...OPPURE...

...SI BALLA TUTTE INSIEME...
NON È COSÌ?

IL REGOLAMENTO DICEVA CHE SARÀ FAVORITA QUELLA CHE HA MAGGIORE ESPERIENZA CON I MOTORI...

COSA CI FARANNO FARE, ORA?

BENE! IL VOSTRO COMPITO, CARE PARTECIPANTI, CONSISTE NEL...

SIETE PRONTE?

...COME ILLUSTRATO IN QUESTA GUIDA! NATURALMENTE SONO INDICATI I PUNTI DA RIPARARE!
...RIPARARE LE MOTO DAVANTI A VOI...
NSR
No. 10

COOSA ?!?

NO PROBLEM
EH EH!
UH...
NON SI RENDONO CONTO...

ACCIDENTI! DEVO TROVARE UN MODO PER FREGARLE!!
LORO SONO SICURE DI POTERCELA FARE!!

FREGO!
MI SCUSI!

IO AVREI...
EHM...

CLAP
AH GIÀ!

SCUSATE! CI CHIEDONO DI FARE UNA BREVE PAUSA PER FARE PIPì!
CI RIVEDREMO FRA QUALCHE ISTANTE!

AHI!
C'ERA BISOGNO DI ANNUNCIARLO A TUTTI?

AH!
DUNQUE...

SCUSA... SEI DEL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE, VERO?

SAPRESTI DIRMI QUAL'È LA MOTO PIù FACILE DA RIPARARE?
EH!? EHM... NON POSSO...

TI PREGO... NON DEVI FARLO MICA GRATIS!
EH...
EH!?

WOW! — ♥

ED ORA HA INIZIO LA SECONDA PROVA!

BANG

YAAAH!

IL GIOCO HA INIZIO PRENDENDO UN FOGLIO A CASO CHE CONTIENE UN NUMERO...

QUESTO NON È...
AH... LA 16...!
MA... COSA STAI FACENDO!?

OH... IL 18!
DUNQUE...
!

CHE FORTUNACCIA!! L'HA AZZECCATO SUBITO! SEMBRA CHE IL DIAVOLO SIA DALLA SUA PARTE!!
CHE TI SUCCEDE? SEI SBIANCATA!

EH...!? VA BENE!
TI PREGO... DAMMI QUEL FOGLIETTO!!

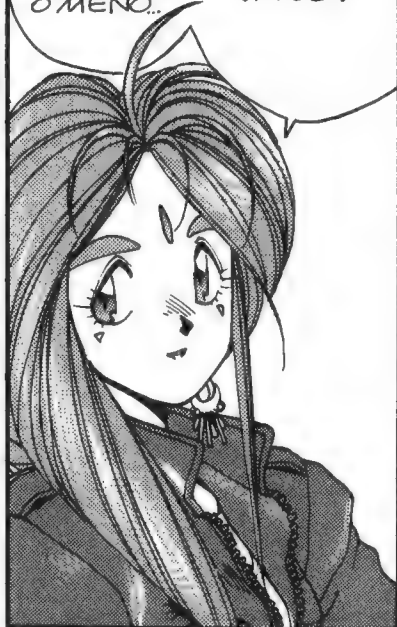
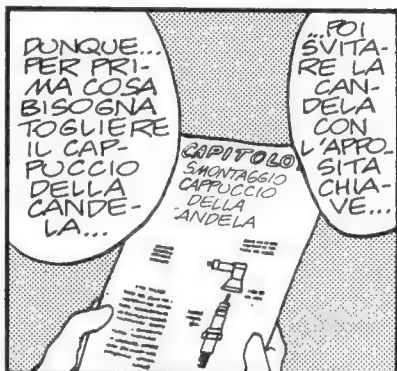
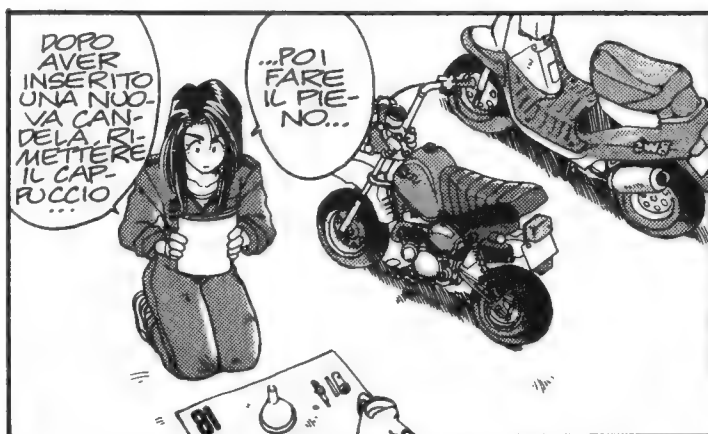
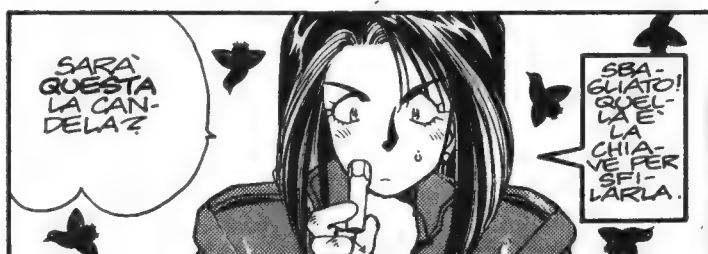
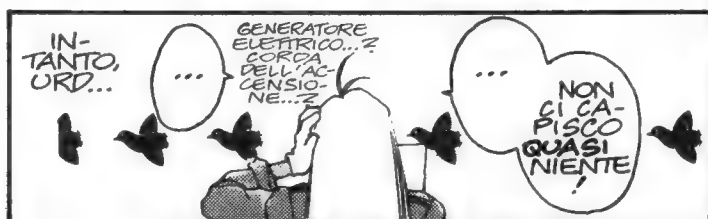
CE L'HO FATTAAA!!
18

AH AH AH! D'ORA IN POI CHIAMATEMI PURE REGINETTA!
ORA POTRÒ RIAVERE IL TRONO CHE MI SPETTA!!
REGINETTA?

PERCHÉ GLIEL'HAI DATO? AVRÀ AVUTO UN MOTIVO PIÙ CHE VALIDO PER VOLERLO, NO?
NON FA NIENTE...
NUMERO 21.

GUARDA!
EH!?

È LA STELLA DELLA MALASORTE...

ESSERE INFLUENZATA DA QUELLA STELLA O MENO...
...DIPENDE TUTTO DA LEI!

DUNQUE... PER PRIMA COSA BISOGNA TOGLIERE IL CAPPUCCIO DELLA CANDELA...
...POI SVITARE LA CANDELA CON L'APPOSITA CHIAVE...
CAPITOLO
SMONTAGGIO CAPPUCCIO DELLA ANDELA

DOPO AVER INSERITO UNA NUOVA CANDELA, RIMETTERE IL CAPPUCCIO...
...POI FARE IL PIENO...

SARÀ **QUESTA** LA CANDELA?
SBAGLIATO! QUELLA È LA CHIAVE PER SFILARLA.

INTANTO, URD...
...
GENERATORE ELETTRICO...? CORDA DELL'ACCENSIONE...?
...
NON CI CAPISCO **QUASI** NIENTE!

...
QUESTO È IL PUNTO DOVE SI È BLOCCATA LA CIRCOLAZIONE!
KIIIIIN

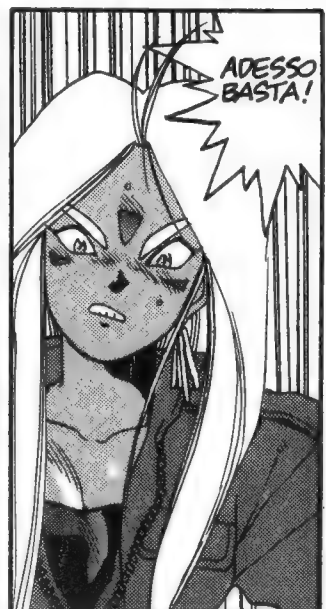
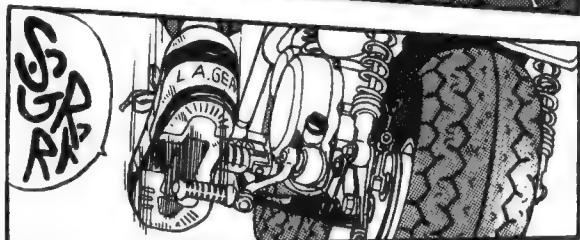
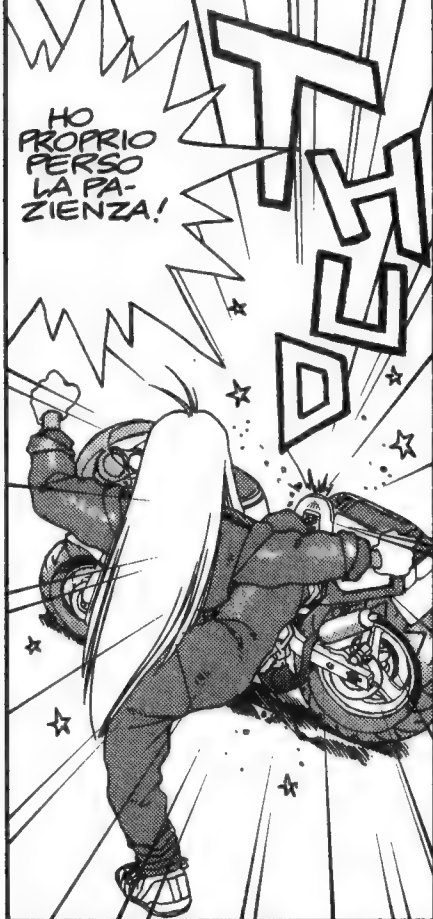
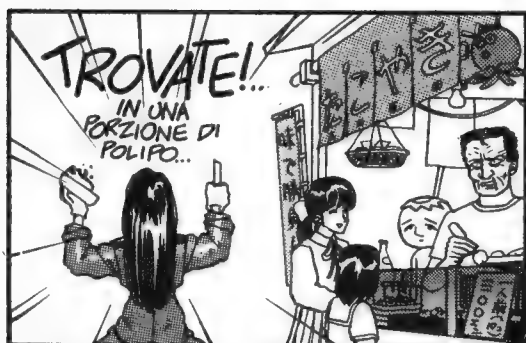
PASSIAMO ALLA SPIEGAZIONE DELLA TERZA PROVA!
LE MOTO PIÙ FACILI DA RIPARARE SONO QUELLE PIÙ LENTE!
VICEVERSA, QUELLE PIÙ DIFFICILI SONO LE PIÙ VELOCI!

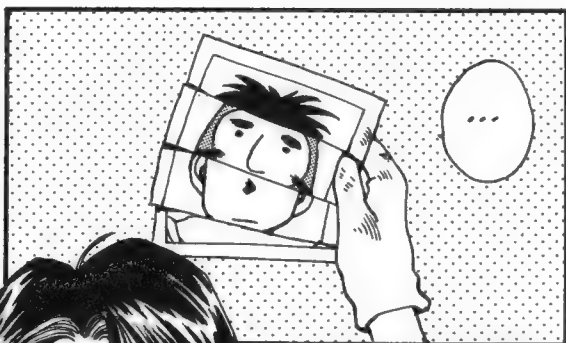
ALL'INTERNO DELL'UNIVERSITÀ TROVERETE DIVERSE BANCARELLE...
FRA I CIBI E LE ATTRAZIONI VARIE SONO NASCOSTE DELLE STRISCE DI CARTA!
UH?
EH?

È COME UN **IDENTIKIT!** ACCOSTANDO LE STRISCIOLINE...
...SI FORMA LA FOTO DI UNA PERSONA!
DOV'È L'ACCENSIONE?

DOVRETE CERCARE QUELLA PERSONA E PORTARLA QUI!
QUESTA BOBINA È SPEZZATA!
PERCHE' NON L'AVETE DETTO SUBITO!?
COME SARÀ LA MIA MOTO...?

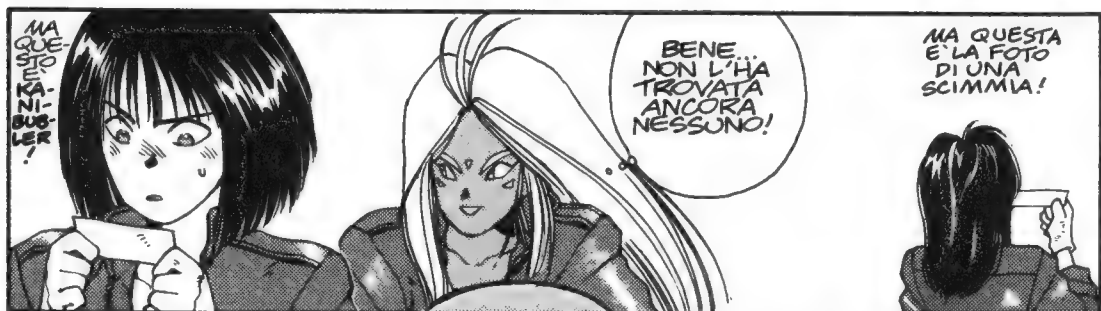
DEVO SBRIGARMI!
SGRRR

HO PROPRIO PERSO LA PAZIENZA!
THUD
OH!
SSSHH
POP POP POP POP POP POP
CHE FORTUNA!
NSR 50
HONDA
BELLDANDY! SONO GIÀ PARTITE TUTTE!
VERAMENTE, IO...

TROVATE!... IN UNA PORZIONE DI POLIPO...

...

MA... COSA SIGNIFICA QUESTO SCHERZO ?!?

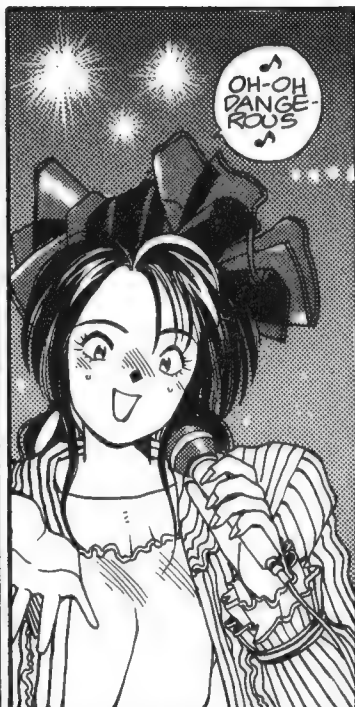
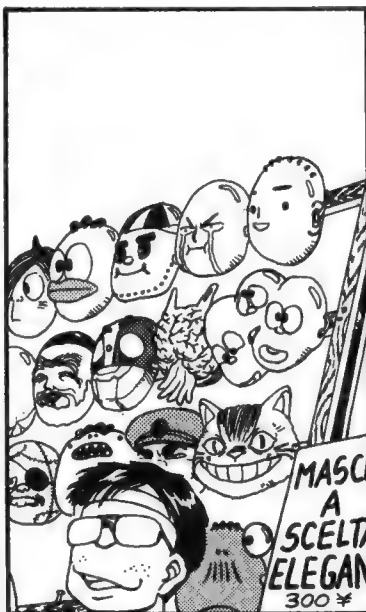
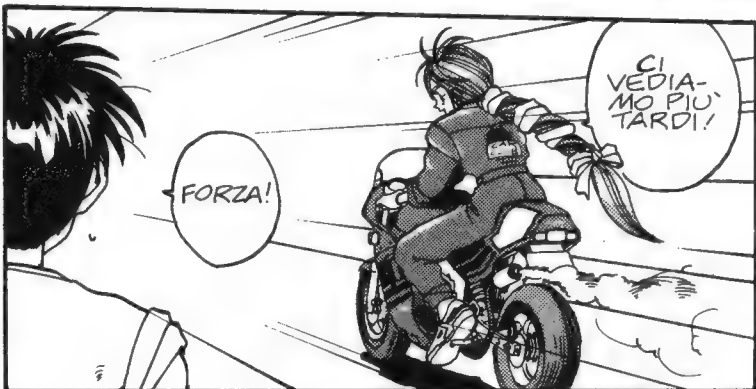
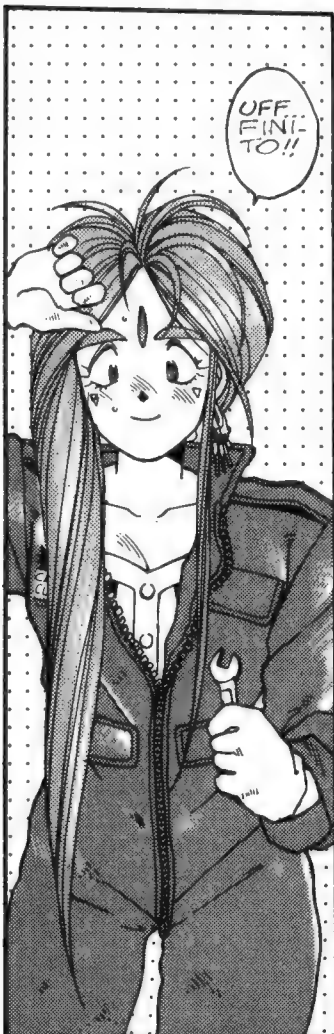
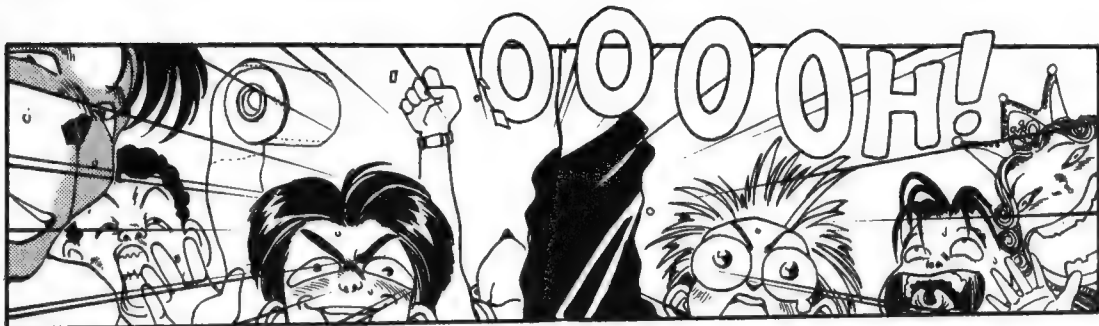
E' GIA' LA QUARTA VOLTA!

NON NE AZZECCO UNA!

SIGH... NEANCHE QUESTA!!

OH-OH DANGE-ROUS

藍田真美コンサート
AIDA·MAMI

MMH?! MA...NON FINISCO-NO PIU' ?!?
QUANTI-SONO ?
EH EH!

ECCOLE QUA!

CONCORSO SENZA PREMI: RICONOSCETE QUALCHE PERSONAGGIO NOTO FRA LE MASCHERE IN VENDITA? KB

SEI VERAMENTE FORTUNATA! QUESTA È UNA SCHEDA SPECIALE!
DAVVERO!?

GIÀ! PERCHÈ COME VEDI SONO DUE IN UNA!
OH!

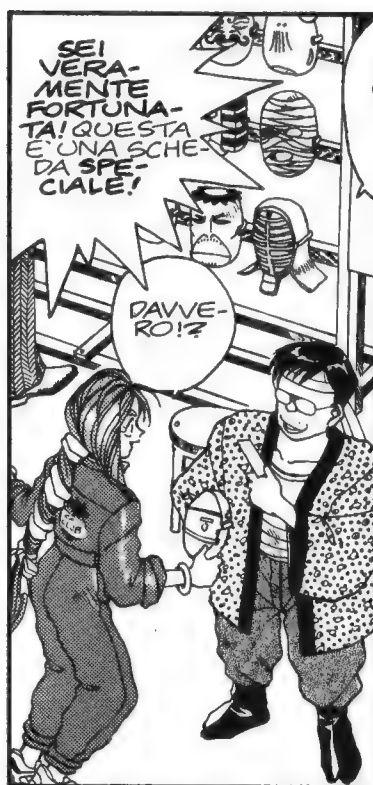
ACCHIAPPA CETRIOLI MARINI
PREZZO SPECIALE 100¥
AH...

SCUSA, EH?
...

KEIICHI!?
KEIICHI!!
MORISATO!

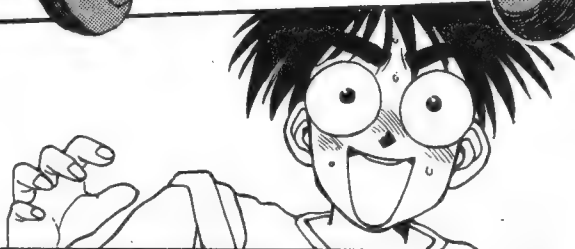
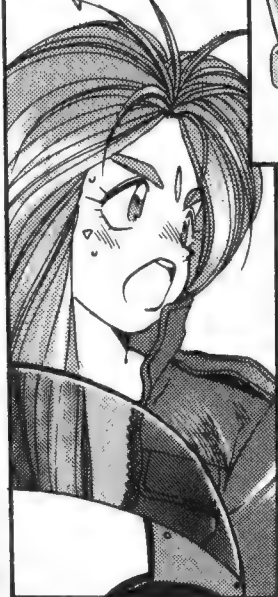
EHI! L'HO APPENA VISTO! ERA QUI IN GIRO!
AH SÌ? DICI SUL SERIO?

WRROM
BLA BLA
COSA...?

ECCO-LO!

CO-CO-COSAAA ?!?

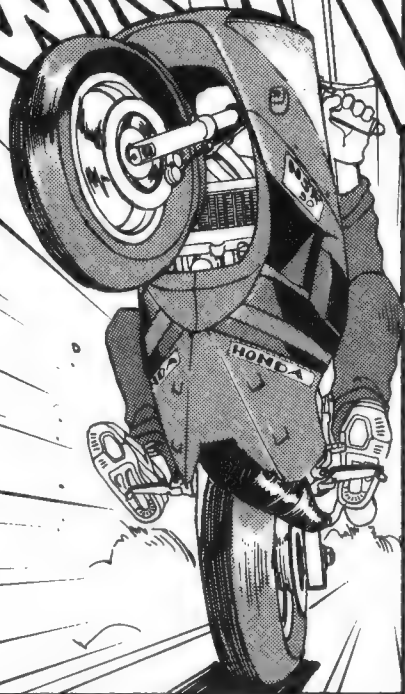
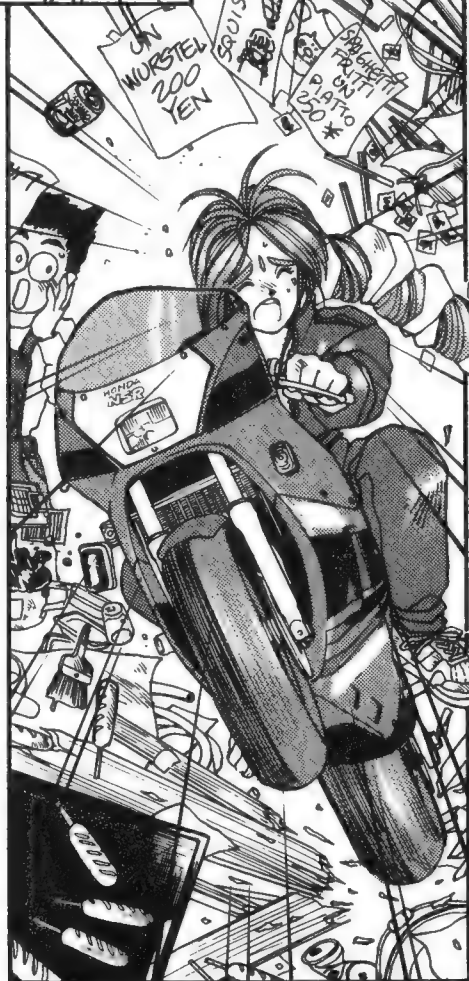
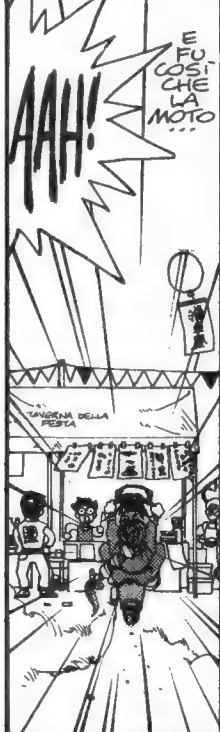
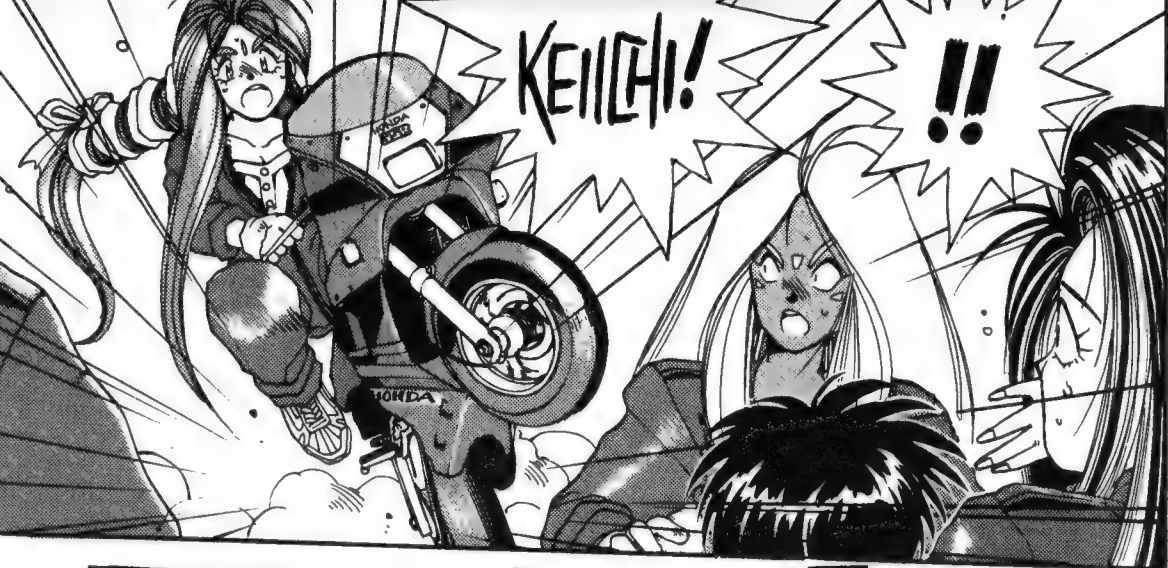
AAH!

KEIICHI!

WLOMP

LA NSR APPENA RIPARATA CON NOTEVOLE CURA NON DIMENTICO GLI OBBLIGHI CHE AVEVA VERSO BELLDANDY...

RANE

SVENDITA

AAH!
E FU COSÌ CHE LA MOTO...
OOOH! PERMESSO! SCUSATE!
...DECISE DI DARE IL MEGLIO DI SÉ!
TAVERNA DELLA FESTA
UN WURSTEL 200 YEN
SQUISITI!
SPAGHETTI FRITTI UN PIATTO 250 ¥
OH, CHIEDO SCUSA!
ODDIO, PERDONATEMI!
TI PREGO, FAMMI ARRIVARE IN TEMPO...
CHE CAVOLO FAI?
UFFA!
VOGLIO MORIRE QUI... OH SÌ!
PAAAP
!!

FINE DEL CAPITOLO 15

K14-A
Ciao Massimiliano (e un saluto a tutti i Kappa boys & girl), eccomi di nuovo a te dopo la mia ultima (e anche prima) lettera indirizzata a un Kappa boy. Spero bastino il mio nome e cognome, Roberto Boscariol, per ricordarti chi sono, senza dover aggiungere che ci siamo visti a Treviso Comics e che mi piacerebbe fare il letterista. Non voglio stressarti con l'argomento della mia ultima lettera (anche se aspetto trepidante una risposta), ma ringraziare te e tutto lo staff di **Kappa** per aver portato in Italia **Video Girl Ai**. Forse ricorderai che avevo smesso da tempo di seguire i manga, alla fine però ho ceduto. **Neverland** mi è piaciuto parecchio: molto simpatico, fresco e piacevole. Non è comunque solo per questo che vi ringrazio: solo raramente sono riuscito a far léggere fumetti alla mia ragazza, e ancor più raramente le sono piaciuti... Be', **Video Girl Ai** ha addirittura deciso di collezionarlo! Ora riesco a farle leggere altri fumetti, quando fino all'altro giorno mi criticava per la mia viscerale passione! Cambiando discorso, Massimiliano, non è che tu abbia lavorato come letterista per la Play Press? Mi sono capitati in mano alcuni albi in cui figurava un certo Massimiliano De Giovanni... Con questo vi saluto, complimentandomi per la qualità dei vostri albi, dai fumetti, alla confezione, al lettering (molto buono e migliore di quello del settore Marvel!).
Roberto Boscariol, Oderzo (TV)

Carissimo Roberto, che piacere risentirti. Ho ricevuto anche la tua precedente lettera e finalmente riesco a risponderti. Sono felice per te e per la tua dolce metà (magari il prossimo marzo ce la farai conoscere a Treviso Comics) e ti ringrazio per i complimenti. Sei il secondo ad accorgerti del mio incerto passato da letterista (i primi sono stati gli amici della Play che mi hanno immediatamente messo alla porta!), e se vuoi qualche consiglio ti rinnovo l'invito a riempire pagine e pagine di carta millimetrata (ogni riga deve essere alta due millimetri, con interlinea di un millimetro) così da affinare uno stile personale. E' un lavoraccio (si letterano in media almeno 15 tavole al giorno) e la distanza non gioca certo a tuo favore, ma se vuoi fare delle prove saremo felici di darti ulteriori consigli. Prima di chiudere, voglio salutare Marco e Paolo, due simpaticissimi studenti universitari conosciuti durante Teramo Comics, che hanno salvato me e Andrea Pietroni da un forzato pernottamento nella cittadina marchigiana. Buone vacanze a tutti!
Massimiliano

K14-B
Cari Kappa boys, siamo Gianluca Betti e Marco Ugotti, due indomiti appassionati di manga e anime che da bravi giapponesi hanno deciso di copiare la splendida iniziativa di Diego Olioso (**K11-H**) e dei due nippofan romani (**K11-I**). Abbiamo deciso infatti di organizzare anche noi un piccolo grande incontro tra appassionati di made in Japan per conoscerci, divertirci, discutere, intonare cori osceni e... fare casino! Se accorrete numerosi potremmo anche indire un concorso per il nippofan e la nippofan più fuori di testa! I premi? Qui entra in scena Andrea Baricordi che potrebbe realizzare due disegni in tema con il concorso da mettere in palio. So che di norma non potresti farlo, ma questo è un caso eccezionale. Se tutto ciò ti dovesse recare disturbo, ci accontenteremo di un tacco di Barbara, dei boxer di Massimiliano o del cappello di Andrea Pietroni! **L'appuntamento è fissato per SABATO 28 AGOSTO, alle ore 14:30, nella calda e stupenda VIAREGGIO, nella piazza di fronte alla stazione centrale.** Ragazzi e ragazze, kappa e kappine di tutta Italia, siete invitati a partecipare numerosi affinché il raduno possa essere indimenticabile! Indossate quanto di più vistosamente giapponese avete nel guardaroba, o tenete bene in vista una copia di **Kappa Magazine**. Ah, mi raccomando: dato che Viareggio è una delle più belle città marittime della Versilia, vi consigliamo caldamente di portarvi dietro un bel costume da bagno! Per ogni informazione chiedere a Gianluca Betti, telefonando ore pasti allo 0583 / 38067. Saluti a tutti e complimenti ai sempre mitici Kappa boys! Ah, anche al Kappa, of course! **Gianluca Betti** e **Marco Ugotti**, Monsagrati (LU)

***La foce del Kappa** non accenna a esaurire le proprie energie, e si rinnova come appuntamento senza frontiere. Un benvenuto a Gianluca e Marco, sperando che gli appassionati della Versilia colgano la palla al balzo per un tuffo fuori programma! Non ve ne pentirete, almeno a giudicare dal resoconto di Walter (**K11-I**) che riportiamo qui di seguito.*

K14-C
Rieccomi qua, mi chiamo Walter e sono appena tornato dall'incontro che si è tenuto a Piazza del Popolo. Sono ancora emozionato, forse più di prima, speriamo che mi passi. Devo dire che mi sono divertito moltissimo e con me (spero) tutti quelli che sono intervenuti. Ho fatto moltissime amicizie! Inizialmente non eravamo in molti, ma dopo un po' siamo aumentati notevolmente e spero che tutti i presenti mi telefonino perché presto organizzeremo altri incontri! Ci siamo visti anche il 2 giugno e abbiamo deciso di battezzare questi incontri come **La foce del Kappa**: **Kappa**, infatti, è la vostra rivista e anche il leggendario folletto che vive nei ruscelli e nei corsi d'acqua (da qui la parola 'foce', che determina una dirittura d'arrivo, un traguardo, una meta). Siamo impazienti di una vostra opinione a riguardo, e per ora vi salutiamo con alcune delle foto di gruppo scattate a Piazza del Popolo e a Villa Borghese. Ciao, il vostro **Walter**.

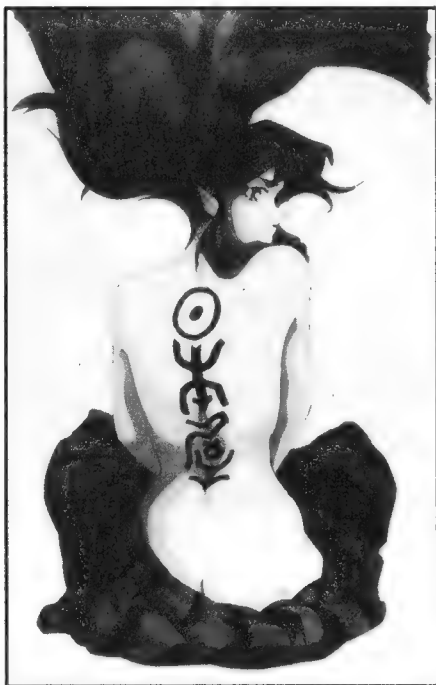
K14-D
Cari Kappa Boys, mi chiamo Luca Cerutti (...) ed è la seconda volta che vi scrivo, anche se la prima lettera... non l'ho mai spedita! Vorrei riprendere il discorso di **Squadra Speciale Ghost** introdotto da Elena di Milano (**K9-B**) e al dilemma etico e morale che solleva. Prima di tutto vorrei far notare che, in quel contesto, l'uccisione del terrorista Toru Soma rientra nella *legittima difesa*. Infatti questi impugnava la pistola, e solo la sorpresa gli ha impedito di usarla. Purtroppo questo è motivo di ben scarso conforto, anche perché comunque sempre di omicidio si tratta. In altri casi (**SSG** 10, *Brain Drain*, su **Kappa** nr. 7) Motoko ha assassinato alcuni uomini prendendoli alle spalle e di sorpresa. (...) E questo vale anche per altri eroi a fumetti, non solo dell'Universo Shirow: i nostri 'eroi combattenti' sono tutti spietati assassini! Questa è la realtà! A questo punto, che fare? Soprattutto *non* dobbiamo ricadere nel luogo comune «la realtà è violenta e queste cose accadono spesso» che oltre non risolve nulla, né dobbiamo crearci dilemmi etici e morali per la morte di un personaggio di fantasia: possiamo dispiacercene o meno, ma niente di più. Del resto, una riflessione etica non ha ragione di esistere al di fuori della comprensione del contesto: l'Universo Shirow è una realtà in cui *chiunque* è il tuo potenziale assassino, e il rispetto della vita è, quindi, non solo un concetto astratto, ma un ostacolo alla sopravvivenza. E' opportuno notare che Shirow è molto meno pessimista di quanto appaia: nelle sue opere profetizza una futura 'superumanità' in cui ogni individuo sarà parte organica perfettamente integrata, pur conservando la sua individualità, in una collettività priva di divisioni e conflitti. Un grandioso progetto in cui la morte individuale sarà un concetto privo di senso, poiché le informazioni e l'esperienza dell'individuo verranno conservate e replicate nei suoi successori (in un certo senso, questo richiama molto la civiltà dei 'gaiani' ipotizzata da Asimov al termine del ciclo della *Fondazione*). Se una riflessione etica deve esserci, deve riguardare proprio questo punto: Shirow e altri, chi più chi meno; chi con profondità, chi ingenuamente; chi come pretesto commerciale, chi credendoci veramente; ci pongono di fronte a un'alternativa tra vari futuri esemplificati nella loro opera. Oppure non ci pensano proprio e lo fanno solo perché l'idea di un po' d'azione e spargimento di sangue piaceva loro. (...)
Luca Cerutti, Castiglione Torinese

K14-E
Salve, Kappa boys. Vi scrivo per la disputa sui diritti dei criminali lanciata da Elena (**K9-B**). Mi piacerebbe sapere dove sta scritto che la gente ha dei diritti. I codici legislativi sono stati fatti dagli uomini deboli per non soccombere. L'unica vera legge, secondo me, è quella del più forte: il forte ha sempre ragione e decide della vita dei deboli. A ogni modo, un criminale ancora meno dovrebbe usufruire di diritti; se i criminali venissero uccisi tutti, forse si migliorerebbero le cose. E' una cosa crudele, ma forse non è una condotta sbagliata. Una volta adattati, la cosa ci sembrerà normale, in fondo è solo un diverso modo di considerare la vita.
P.S. Guardate che se lasciavate lo stesso numero di pagine e il prezzo di prima, continuavo a comprarvi lo stesso. I soldi non crescono sugli alberi.

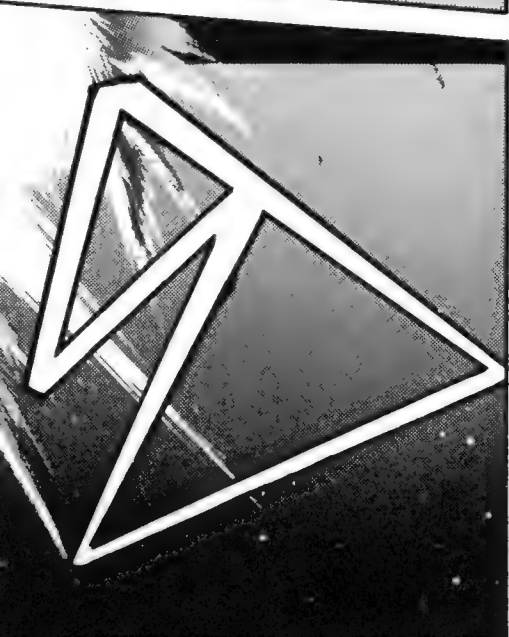
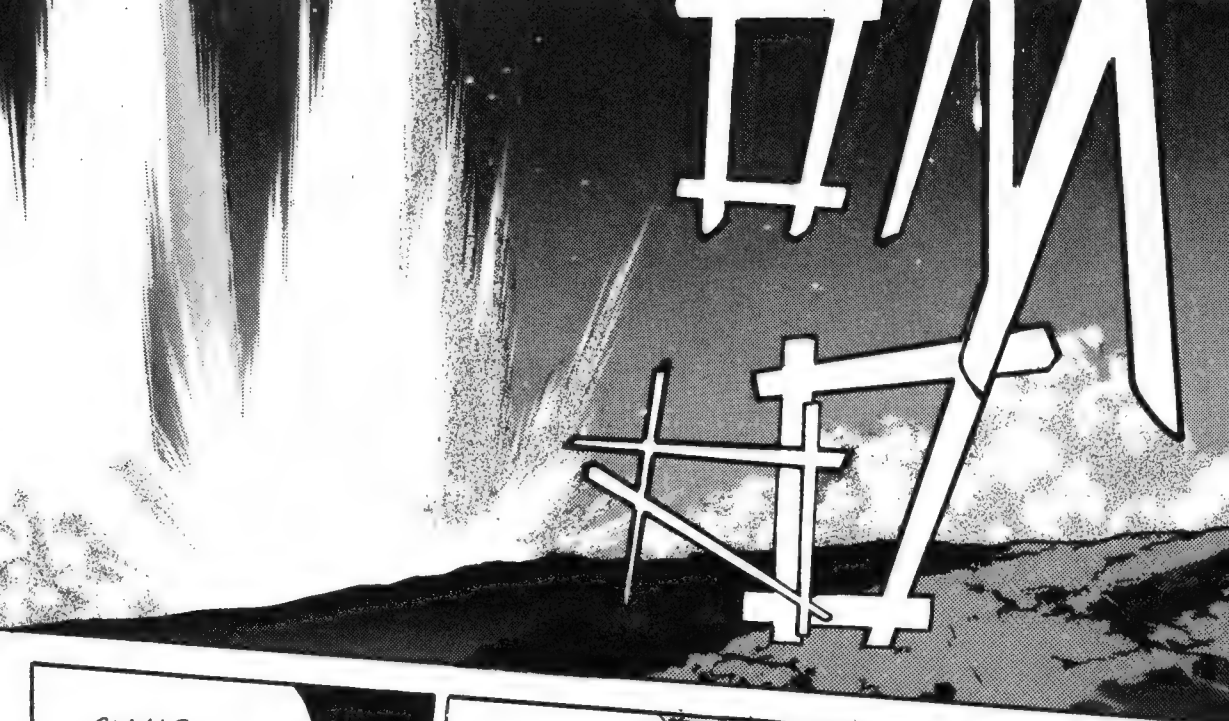
Idee ben precise, eh? Scusate se ancora una volta ho stagliuzzato qualche passaggio dalle vostre lettere, ma mi interessava in particolar modo pubblicare queste due insieme per riprendere il discorso su un certo tipo di violenza iniziato in ***Kappa*** *9. In realtà, io credo che se ognuno di noi si calasse in prima persona in una situazione estrema come quella di un omicidio, rimarrebbe sconvolto. Non credo assolutamente che possano esistere esseri umani tanto freddi da non provare almeno un po' di orrore nell'uccidere qualcuno. Forse è per questo che negli attentati sono usati sempre di più ordigni esplosivi, piuttosto che armi da fuoco: il delitto diventa 'impersonale' e in un certo modo comporta meno sensi di colpa. E' anche per questo che, a mente lucida, credo che la pena di morte (soprattutto quella meditata mentre qualcuno languisce in cella in attesa della propria fine) sia quanto di meno umano possa esistere. Non siamo noi a dover giudicare della vita di qualcuno, anche se l'istinto e la rabbia ci possono spingere a farlo. Non dico di reprimere il sentimento di odio nei confronti di un criminale - anche questo sarebbe inumano - ma semplicemente di far prevalere la ragione sull'istinto quando si tratta di vite umane, fosse anche quella del peggior sciacallo mai esistito sulla faccia della Terra. Vorrei ricordare inoltre che esistono centinaia di esempi di clamorosi errori giudiziari, in cui la pana di morte era stata data a innocenti. La 'legge del più forte' è meglio lasciarla alla savana o alle profondità oceaniche, dove costituisce un ottimo sistema per la sopravvivenza delle specie in natura. Noi che siamo esseri umani, e che abbiamo sviluppato una cosa magnifica che si chiama 'pensiero' dovremmo costruire la nostra civiltà basandoci su di esso. E poi, cosa significa 'il più forte ha sempre ragione'? Secondo voi un maniaco ha ragione a violentare una ragazza indifesa? E manipoli di ignoranti privi di coscienza storica e con le teste rasate, hanno ragione a fare quel che fanno solo perché hanno il 'coraggio' di aggirarsi in gruppi di minimo dieci persone armati di manganelli e mazze? Non credo proprio. E comunque ricordate una cosa: la carne può morire, ma il pensiero vive in eterno. Nonostante tutto.*

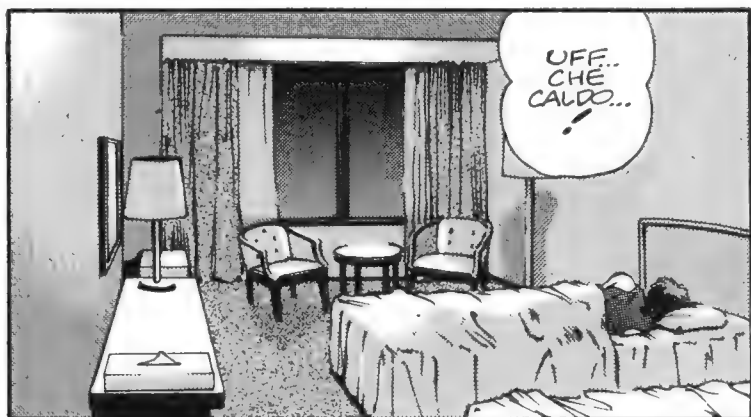
Andrea Baricordi

P.S. *Kappa ha ben 128 pagine a sole 4.500 lire dal primo numero. Sei sicuro di non averci confuso con qualcun altro? Ciao, e riscriveteci. Magari, nel caso di* ***K14-E****, firmando la lettera.*

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni manga, basta scrivere ad **Alessandro Distribuzioni, via del Borgo 140 abc, 40126 Bologna** o direttamente alla **Star Comics, Strada Selvette, 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che volete ricevere.
Kappa Magazine
nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 e 13 (lire 4.500 cad.)
Starlight - Orange Road
nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 (lire 3.000 cad.)
Neverland - Video Girl Ai
nn. 1, 2, 3 e 4 (lire 3.000 cad.)

SE VUOI TE LO COMPRO, ASSEMBLER!

WOW! GRAZIE TOSHI!!

UFFAAA!

SIAMO ARRIVATI, DIRECTORY...! E COSÌ QUESTO SAREBBE IL MONDO REALE... EH EH!
DUNQUE... COMPILER E ASSEMBLER DOVREBBERO TROVARSI QUI INTORNO...
EHI, DIRECTORY!
DIRECTORY, CHE TI SUCCEDE!?

EHI...!
COME COMPILER E ASSEMBLER, SE VENGONO A CONTATTO CON L'ACQUA, PERDONO I SENSI...

HH
SSS

UFF.. CHE CALDO...!

NON CE LA FACCIO PIÙ...!
E' UN CALDO ATROCE ...!

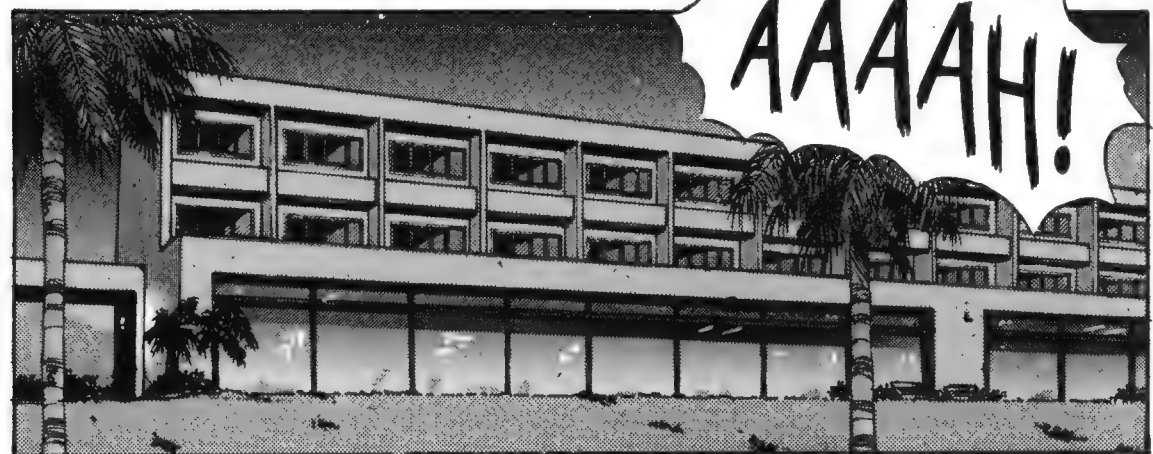
È TROPPO CALDO...!

C'È ANCHE UN LEGGERO PROFUMO... COSA SARÀ?

SEMBRA DI ESSERE IN PARADISO...!

MMH...

PLICK

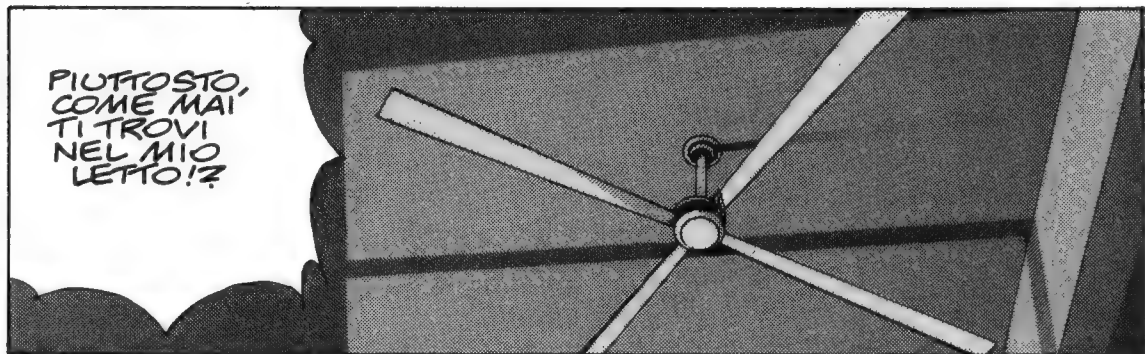
...
AAAAH!
...NON FARE CASINO, TOSHI...!
FÀ SI-LENZIO ...PER FAVORE...!
HASH

A... ASSEMBLER!!

DA QUANTO E'CHE SEI QUI!?

U... HM...

OH...!

BUONGIORNO, TOSHI!

MA CHE SORRIDI?

BE'... TI STAVI LAMENTANDO PER IL CALDO, NON È COSÌ?

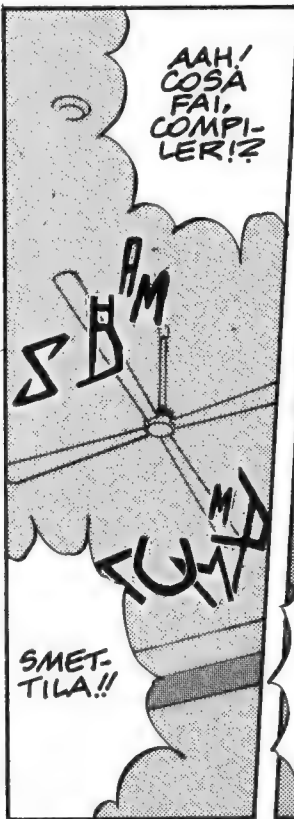
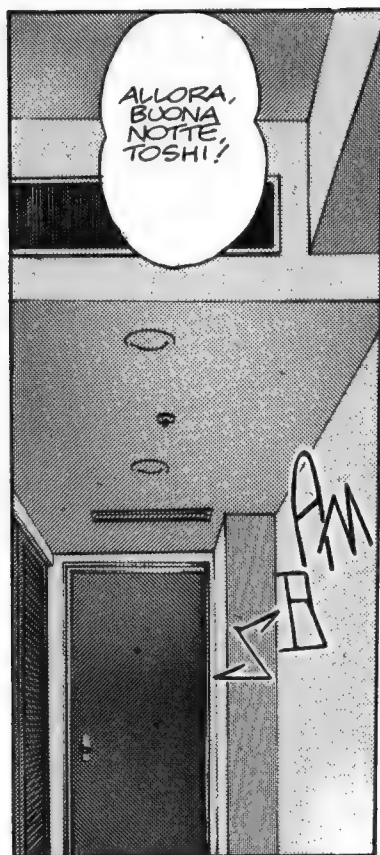
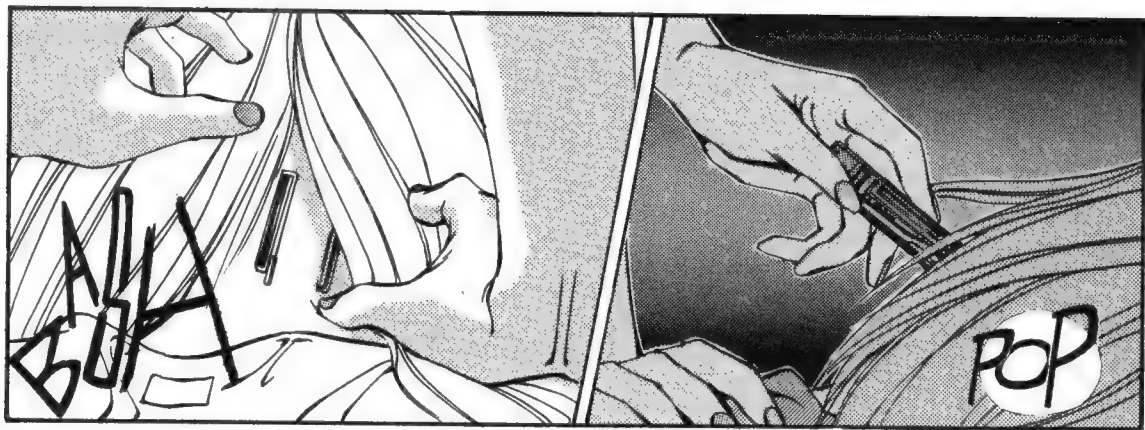
SÌ!... MA CHE C'ENTRA...?

IL TUO LAMENTO È ARRIVATO FINO ALLA NOSTRA CAMERA!

NOI POSSIAMO **CONTROLLARE** LA NOSTRA TEMPERATURA CORPOREA DA -30°C FINO A OLTRE 100°C SOPRA LO ZERO!

TI HO RINFRESCATO COME VOLEVI TU...!

AH...

COME STAI DIRECTORY? RIESCI A MUOVERTI?
SÌ, ORA STO QUASI BENE!
DUNQUE ...COSA POSSIAMO FARE PER CANCELLARLE...?
MMH...
GUARDA LAGGIÙ!!
...CHE ANIMALE SARÀ?
POTREBBE ANCHE ESSERCI UTILE, NO?
ALLORA... COMINCIAMO!
CONNESSIONE!
CHAK

ALLORA, BUONA NOTTE, TOSHI!
SBAM

♪
TAP TAP
SLAM
SBAM
...

MMH!

AAH! COSA FAI, COMPI-LER!?
SBAM
TUMP
SMET-TILA!!

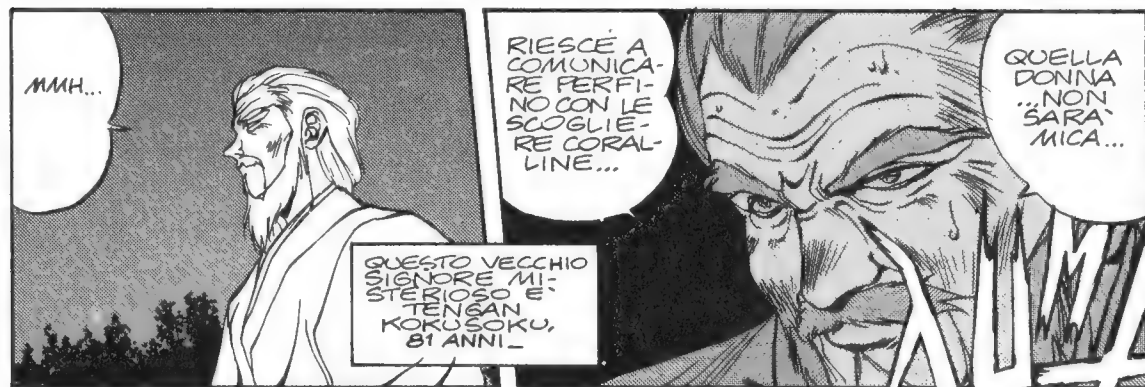
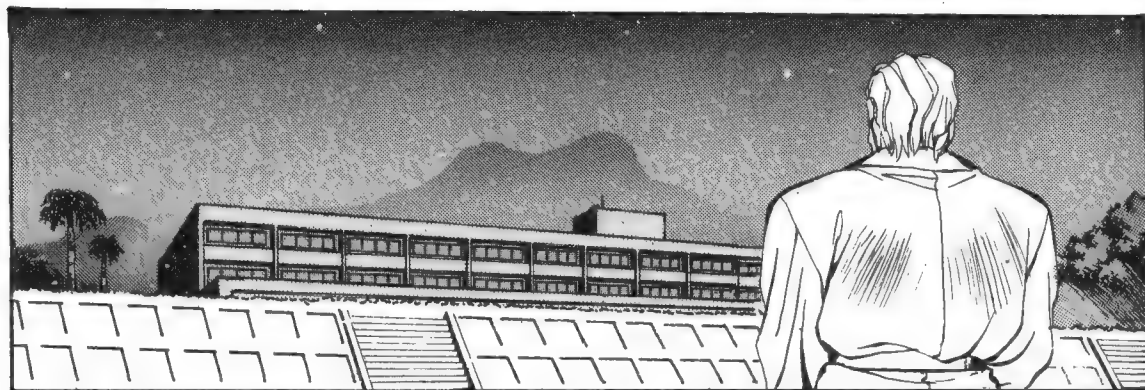
NON FARE CASINO!
AHI!.. SMETTILA, COMPILER! CHE TI SUCCEDE? MI STAI FACENDO MALE!
TUMP
LASCIA-MI!

COSA C'E' DI MALE?!
NON HAI NESSUN DIRITTO DI CRITICARMI!!

FA' COME VUOI, MA RICORDATI CHE LORO NON SARANNO PIU' I NOSTRI PARTNER! ORMAI LA SITUAZIONE E' CAMBIATA!
GRATT GRATT
COMPILER...

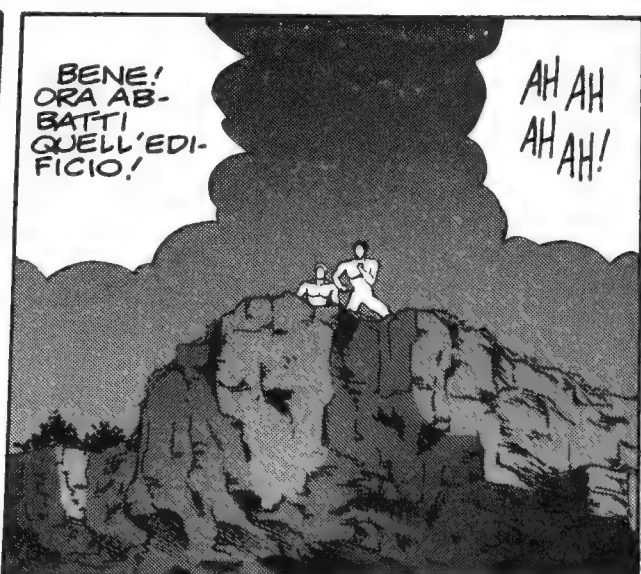
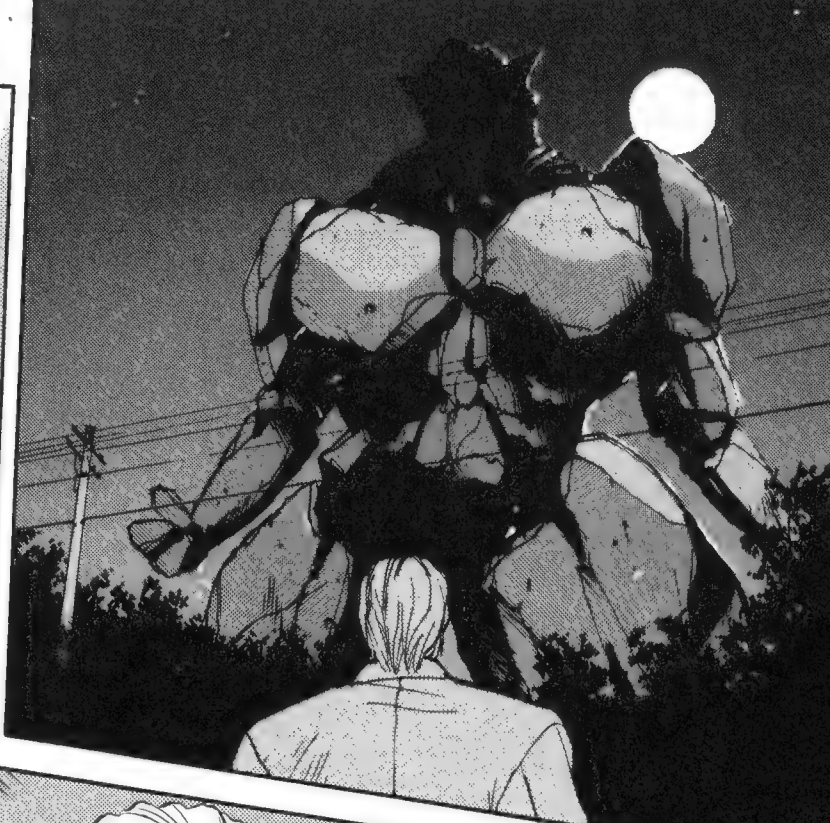
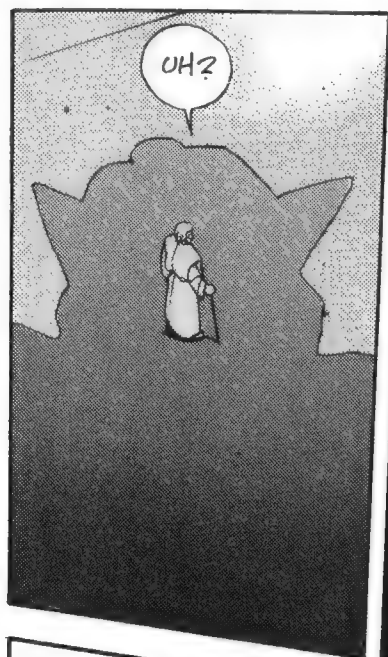
RESTIAMO CON LORO PERCHE' POTREBBERO ESSERCI ANCORA UTILI ...METTITELO BENE IN TESTA...
BASH
L'IMPORTANTE, ORA, E' PENSARE A DIFENDERCI DAI SICARI MANDATI DAL CONSIGLIO... ALTRO CHE CONQUISTA DELLA TERRA!

...ASSEMBLER!!
HASH

COMPILER...

QUELLA DONNA ...NON SARA' MICA...
RIESCE A COMUNICARE PERFINO CON LE SCOGLIERE CORALLINE...
MMH...
QUESTO VECCHIO SIGNORE MISTERIOSO E' TENGAN KOKUSOKU, 81 ANNI_

UH?

AAAAAH!!

SEASAR !?!*

* OVVERO "SHISA", PROTETTORE DEI TEMPLI E DELLE CASE DI OKINAWA. HA ANCHE COMBATTUTO A FIANCO DI GODZILLA!! VEDI KAPPA 10 "AMICI E NEMICI" _ KB

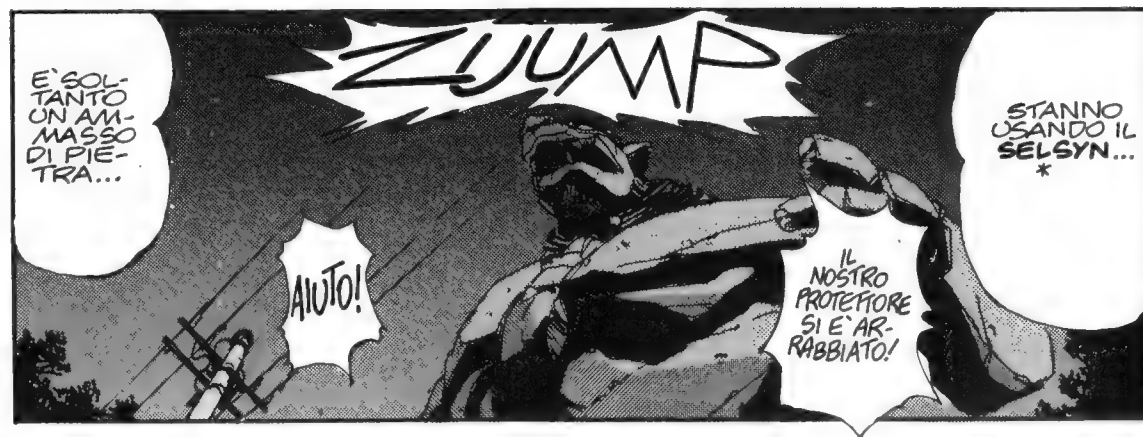
NN...

...COMPI-
LER...?

E'
QUI!

ASSEM-
BLER...
SVEGLIATI!!

E'UN
MO-
STRO!

AAAH!

* UNO DEI TANTI **COMB** CHE ANCHE COMPILER E ASSEMBLER

CHE SIA OPERA DEI SICARI MANDATI DAL CONSIGLIO !?

DUDUMP

COMPILER! ASSEMBLER! PRESTO, FUGGIAMO!!

UFFH

AAH-

IL MOSTRO È GIÀ QUI VICINO!!

NON C'È DUBBIO.

COMPILER!!

VAI PURE, ASSEMBLER!

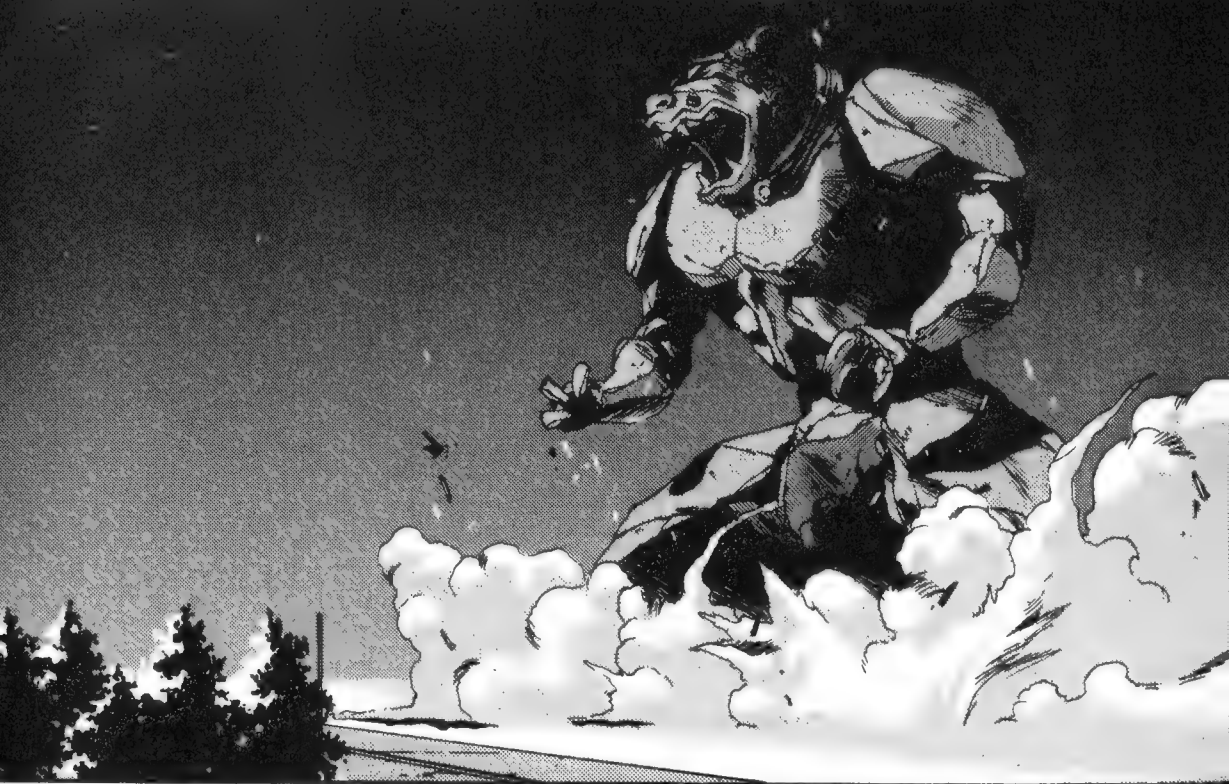
IO TROVERÒ UNA SOLUZIONE!

ZUMP

SBAM

HMM...

NNGH!

VAI, ORA!!

BORF
BORF

AH! GUARDA, TOSHI!!

E`IL PELUCHE CHE HO COMPRATO AD ASSEMBLER!!

SE FOSSERO DEI MOSTRI GIGANTI COME QUELLI DEI FILM...

AAAH!

... QUELLO SI POTREBBE CHIAMARE PUPAZZILLA!

AH AH AH!

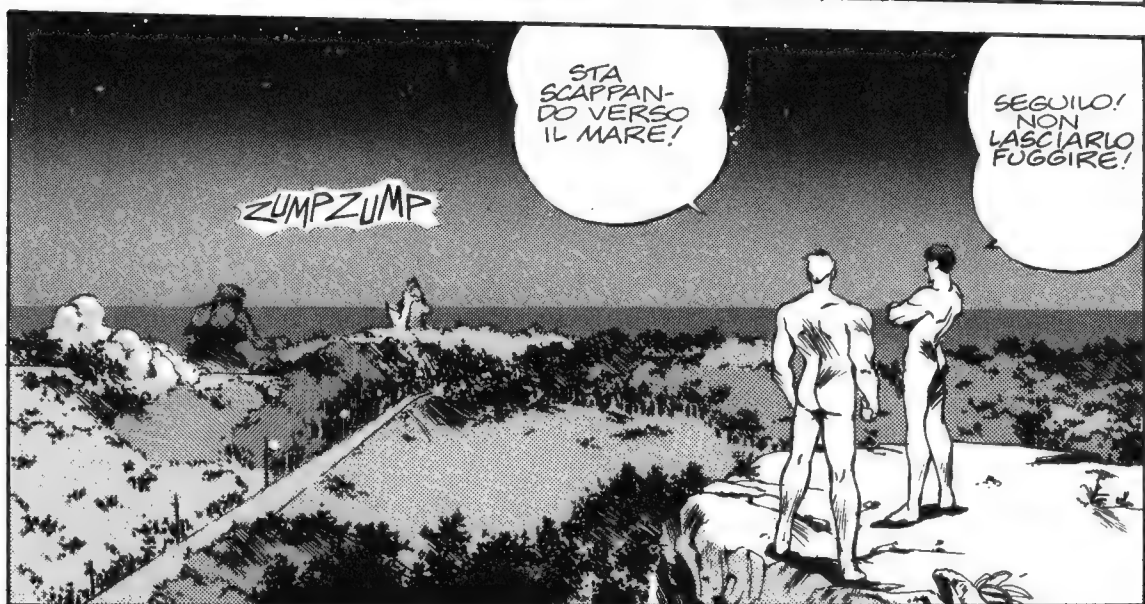
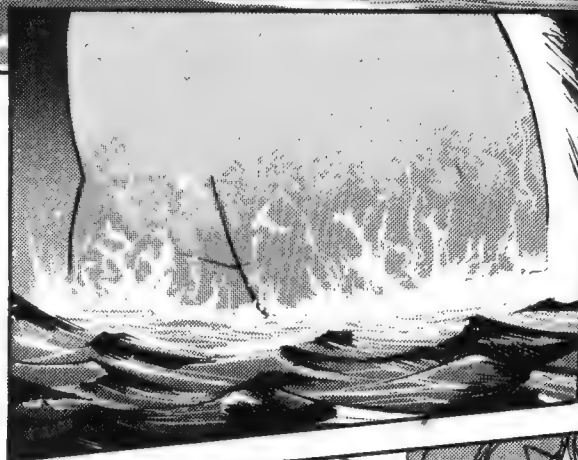
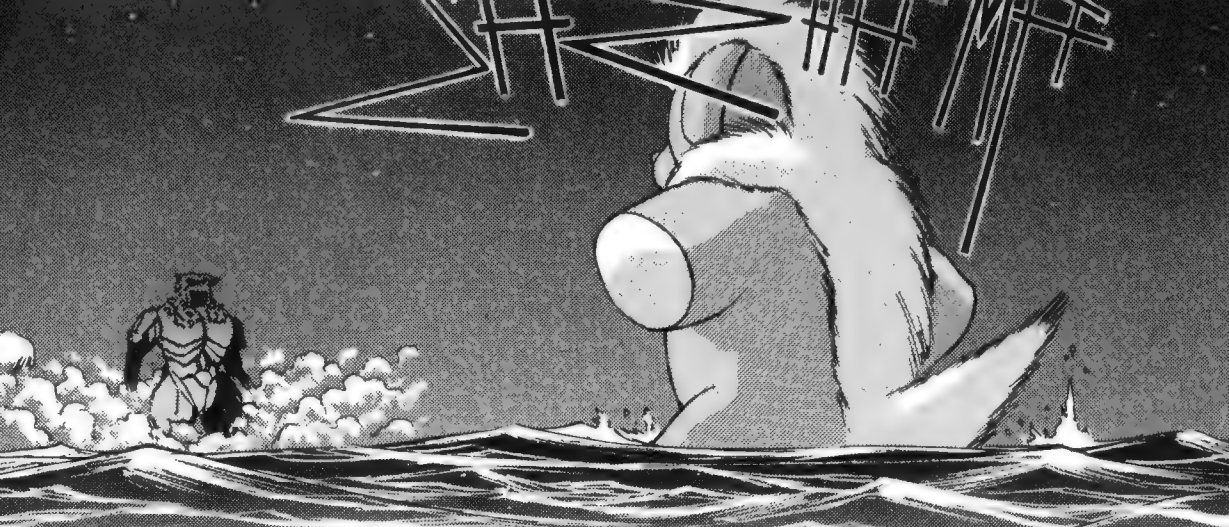
ZUZUMP

BORF BORF

AAARGH

MALEDIZIONE! C'È TROPPA DIFFERENZA TRA LA PIETRA E L'OVATTA!!
BISOGNA ATTIRARLO VERSO IL MARE, COMPILER! SE COMBATTONO QUI CAUSERANNO DANNI GRAVISSIMI!

OGNI TANTO ANCHE TU DICI COSE INTELLIGENTI, NACHI!!

BE'... È LA PRIMA REGOLA... DEI COMBATTIMENTI FRA MOSTRI GIGANTI, NO?

SEGUILO! NON LASCIARLO FUGGIRE!
STA SCAPPANDO VERSO IL MARE!
ZUMPZUMP

AAH! È UN PELUCHE! ASSORBE L'ACQUA...!!

I SUOI MOVIMENTI SARANNO RALLENTATI!!

DANN...!!

GLI SALTA ADDOSSO!!
VAI!
ALE!
NON CE LA FARÀ MAI!!
PICCHIA!

HEH

SPLASH
EH !?
ACC! È ANDATO A VUOTO! PROVACI ANCORA!!
SGLOB SGLOB
SGLOB SGLOB
È... AFFON-DATO...
LA PIETRA NON GAL-LEGGIA!!

BE'... NON E' STATO UN GRAN COMBATTI-MENTO...
OH...STA SORGEN-DO IL SOLE!

...

MMH... CHI DIAVO-LO SARA' QUELLA DONNA...?
E' UN VERO E PROPRIO MISTE-RO...
CI TENIAMO A RIBADI-RE CHE QUESTO VEC-CHIO SIGNORE SEM-PRE PIU' MISTERIOSO E' SEMPRE TENGAN KOKUSOKU, ANCO-RA DI 81 ANNI...

MALEDIZIONE! STAVOLTA ABBIAMO FALLITO, MA LA PROSSIMA VOLTA LE CANCELLEREMO! BISOGNERÀ SOLO STUDIARE UNA TATTICA PIÙ SOFISTICATA!
GIÀ!

SWISH
EH EH EH! PER ESEMPIO, POTREMO RIEMPIRE DI CACCA LA LORO BELLA CASA!
OH! TERRIBILE!

ALLORA CHE NE DICI DI FARCI SCHIANTARE CONTRO UN TIR?!?
DIO MIO!
EHI! COSA STATE FACENDO TUTTI NUDI PER STRADA?!?

BLA
BLA
BLA
SEGUITEMI ALLA STAZIONE DI POLIZIA, PER FAVORE!
EH!?

ECCOLO, ASSEMBLER!

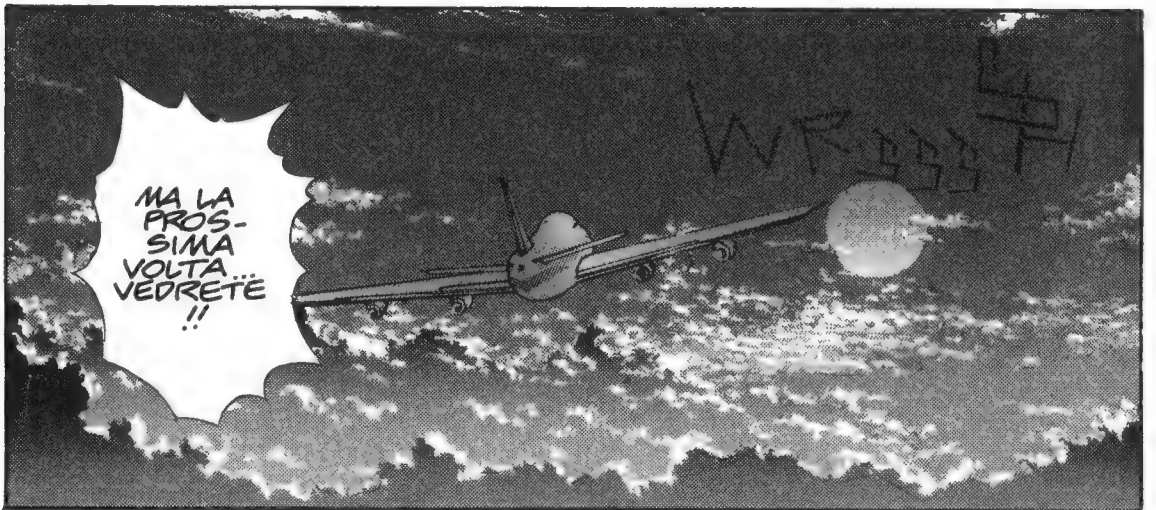
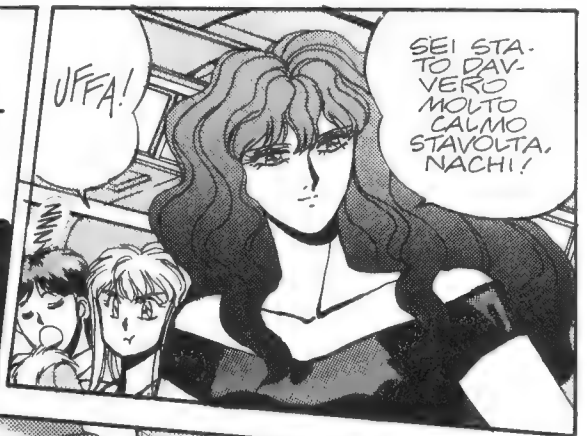
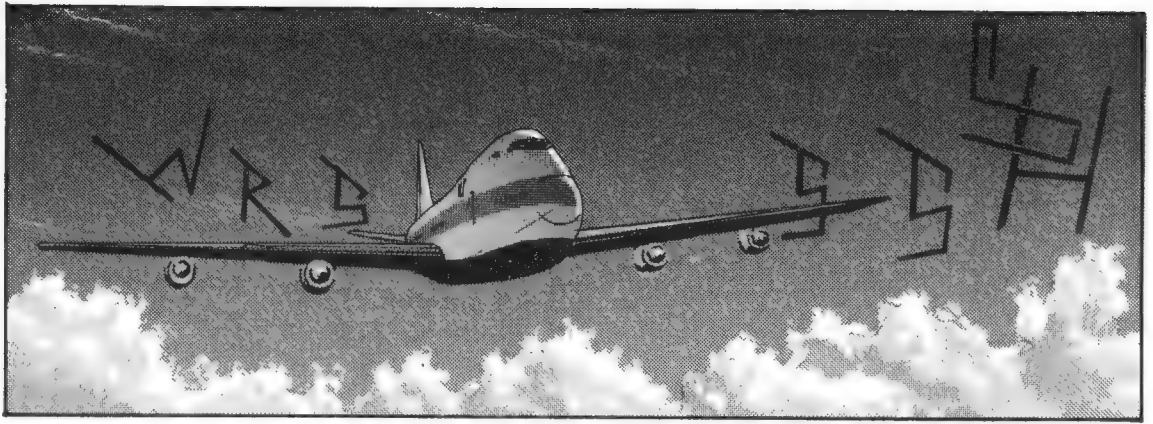
OH! E' ANCORA TUTTO BAGNATO!!

UFFA!

SEI STATO DAVVERO MOLTO CALMO STAVOLTA, NACHI!

EHM... OGNI TANTO CI VUOLE!

ANCHE PERCHÈ CONTRO UN MOSTRO COME QUELLO... CHE CAVOLO AVREI POTUTO FARE?!?

MENU: 7: SAVE -2- FINE

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

GIANT ROBOT

FERRO BULLONI E RUGGINE

KAORU SHINTANI

14

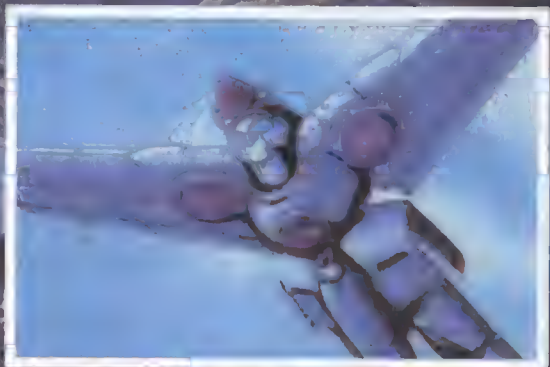
Grandi novità per l'home video si affacciano mese dopo mese nelle librerie e nei videonoleggi più forniti, segno inconfondibile del fatto che l'interesse del pubblico non solo è vivo, ma è anche pronto a sostenere questo genere di iniziative. Con il mutare della situazione e il conseguente sovraffollamento di titoli che invadono il mercato, anche questa rubrica cambia, come richiesto dalla maggior parte di voi, per dare spazio a più film in ogni appuntamento.

E' finalmente disponibile in videocassetta la seconda parte dell' OAV **Devilman - L'arpia Silen** (Devilman - Yocho Silen, Granata Press, 60', L. 39.900) prodotto in giappone nel 1990 dall'abile mano di Go Nagai, dove continuano le avventure del ragazzo-demone Akira Fudo, nella lotta per salvare il genere umano. La storia, seconda parte di un'annunciata trilogia, rimane inconclusa poiché il terzo episodio non è mai stato realizzato (per maggiori informazioni vi rimando allo Stop Motion pubblicato su **Kappa Magazine** nr.11). Sempre per i tipi di Granata escono, quasi in contemporanea, altre due novità: **Ken Il Guerriero** (Hokuto no Ken, Granata Press, 90', L. 39.900) e **Shuten Doji - Il capitolo di Hyoki** (Granata Press, 110', L. 39.900). Il primo, prodotto appositamente per le sale cinematografiche nel 1987, rivede in chiave ristretta e tutto sommato più caotica le vicende narrate nel corso della prima serie animata, rendendo la trama di difficile comprensione per un pubblico di neofiti. Il secondo, **Shuten Doji**, è realizzato nel 1989 sulla base del manga originale creato ancora una volta da Go Nagai. La storia si basa sulle vicende di un ragazzo affidato ancora in fasce alle cure di una giovane coppia da un orco. Lo stesso orco che lo ha consegnato alla coppia annuncia ai giovani sbigottiti che tornerà a riprenderselo dopo 15 anni. Il tempo passa e il ragazzo, ribattezzato Jiro si accorge di non essere umano. Quasi contemporaneamente a questa scoperta il giovane viene attaccato da un orco malvagio, e proprio con la sconfitta di quest'ultimo si conclude il primo capitolo delle vicende di **Shuten Doji**, ma gli interrogatiovi in sospeso sono ancora molti. Nuovo titolo anche per la Yamato Video che ci propone **Kamasutra** (Yamato Video, 45', L. 39.900 vietato ai minori di 16 anni!), realizzato in Giappone nel 1992, sempre dalla geniale mente di Go Nagai. La storia ha come perno centrale l'India e un antichissimo libro scritto quattromila anni fa: il Kamasutra. Nell'India moderna viene rinvenuto il corpo ibernato della principessa Surya, che uno sgangherato scienziato riesce a riportare in vita utilizzando un'antica coppa chiamata "la coppa del sesso". All'inseguimento di questo miracoloso oggetto si scatena un'antichissima setta il cui sacerdote è intenzionato a sposare con ogni mezzo la principessa. Il nipote del professore, reincarnazione del fidanzato di Surya, riuscirà a salvare la donna e a sperimentare con lei le complicate posizioni del Kamasutra.

Barbara Rossi

[illegible] per la spettacolarità del disegno meccanico e per la precisione nella costruzione dei mezzi. Questo ha fatto sì che, quando nel 1979 la serie **Kidoo Senshi Gundam** rimbalzò da un'antenna all'altra per tutto il Giappone, venne inaugurato un filone considerato unanimemente 'realistico', dove le storie dei personaggi prevalevano sui combattimenti e dove i robot non erano i primi protagonisti ma normali mezzi da combattimento. Tutto questo a discapito delle vecchie serie di robottoni dalle forme tondeggianti, pieni di corna e alabarde, di robottesse che sparano tette a razzo, di mostri giganti che distruggono seimila volte di seguito Tokyo e di Centri per le Ricerche che si trasformano in fortezze armate con tanto di barriera. Ma anche loro, un giorno, hanno deciso di diventare 'realistici', pur senza rinunciare - anzi, accentuandoli - ad alcuni loro aspetti fondamentali [illegible]

FERRO, BULLONI E RUGGINE

di Andrea Baricordi

Recuperare il passato [illegible] [illegible] per quanto riguarda l'animazione giapponese. Volendo, ci si potrebbe vedere una sorta di crisi delle idee, dato che ultimamente questo tipo di media si è confrontato con [illegible] purtroppo ripetitivi [illegible] nella creazione di [illegible] che raggiungevano il massimo livello unicamente in due aspetti: la bellezza dei personaggi e la cura nei combattimenti, e questo perché ormai il mercato impone che almeno un combattimento in ogni videocassetta debba necessariamente esserci. Esistono le eccezioni, certo, e a volte nascono dei piccoli gioiellini, ma ormai la produzione di massa comporta certe scelte, così come i programmi televisivi animati si stanno concentrando ormai quasi unicamente su pupazzetti, coniglietti e gnometti variopinti. Esigenze di mercato. E le idee scarseggiano. E l'animazione un po' più adulta riesce a vivere unicamente imprigionata nell'angusto spazio di circa 19x10 centimetri, incollato su un nastro magnetico. E dato che non è possibile creare una serie in videocassetta che superi i dieci episodi, c'è bisogno ancora di nuove idee. E così, le stesse scarseggiano sempre di più: è un serpente che si morde la coda. Ma come sempre il passato viene in aiuto nei momenti più difficili, e quindi iniziamo ad assistere a un'inversione di tendenza: invece di guerre intergalattiche fra superpotenze militari, tornano lo spionaggio e il privato cittadino contro la malvagia organizzazione criminale, contro il professore pazzo, o gli altri più classici.

La nuova idea, che potremmo definire verniana, consiste nel ricreare un'ambientazione in stile anni Cinquanta, Quaranta o ancora più indietro; quindi, si agisce contemporaneamente su due orologi: nel primo è necessario fermare l'attimo, la moda e la situazione politica di quel periodo, mentre il secondo lo si fa correre avanti di un [illegible], aumentando in proporzione il livello scientifico. Il risultato è veramente spettacolare. Provate a immaginare una [illegible] fra gangster nell'America degli anni Venti dove, invece delle automobili, gli [illegible] a bordo di massicci robot realizzati [illegible] [illegible] dell'[illegible] questi robot, ovv[illegible] [illegible] ali e asettici, ma a[illegible] di un'auto [illegible]oca, bulloni e ra[illegible] scappa[illegible] cui, a ogni movime[illegible] se nere [illegible]bustibile bruciato.

[illegible] luccicante, ma ferr[illegible] più raggi laser e mis[illegible] ricerca automatica, [illegible] trici a nastro e bomb[illegible] toppino; non più, infin[illegible] forme dinamiche con[illegible] da power-glove e m[illegible] ma [illegible] ciolanti d'olio dalle inte[illegible] molto più simili a [illegible]ogio di una torre cittadin[illegible] piuttosto che a quelle [illegible]

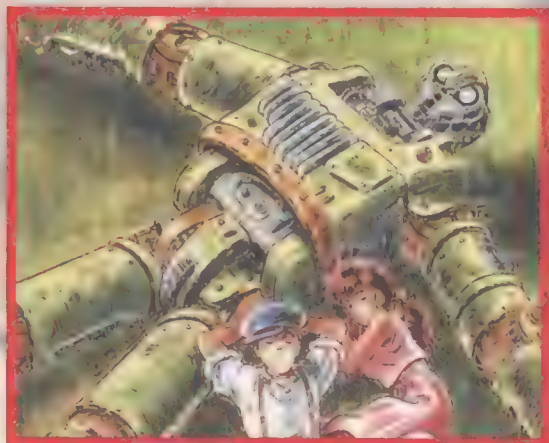
[illegible] a cui fare riferimento. Uno dei primi [illegible] 'fare la fantascienza' [illegible] famoso Hayao Miyazaki, [illegible] **[illegible] Lapüta** (*Lapüta, il*

Imponente [illegible] il nuovo [illegible]

[illegible] dell'armata [illegible]

castello nel cielo) del 1986, ambientato in un paese impreciso (o meglio, del tutto inventato) dell'Europa centrale in un periodo che ricorda parecchio quello della Seconda Guerra Mondiale, con tanto di potenza pseudo-nazista sulle tracce di una favolosa pietra antigravitazionale. Un'ambientazione grossomodo alla Indiana Jones, anche se più romantica, in cui però appaiono fortezze volanti a forma di biplano o carri armati a torre, inespugnabili e indistruttibili. Ma l'elemento più caratterizzante era in realtà il robot-plano della città volante Lapüta, la cui morfologia ricorda non poco quella degli androidi dei primi film di fantascienza. Miyazaki è sempre stato attaccato a questo genere (i robot-lavoratori nella serie TV di **Conan**, per esempio, erano praticamente scatoloni di latta con braccia e gambe ma privi di testa, alti un paio di metri, pilotabili tramite due leve dall'incavo con poltrona situato nel torace) e l'idea di questo meccanismo antropomorfo che poteva spiegare le braccia e volare come un aereo l'ha ripresa pari pari da un episodio della serie TV di **Lupin III** del 1980, il 155° per la precisione; il signor 'Telecom' che realizzò l'episodio in questione non sollevò alcuna protesta, anche perché sotto questo pseudonimo si celava - guarda un po' - proprio il nostro Miyazaki. Un'idea del genere era però già stata messa in atto qualche decina di anni prima dallo staff di animazione americano che si occupò di alcuni bellissimi

cortometraggi della serie **Superman** (visibili in Italia solo durante manifestazioni o fiere del fumetto e sempre bistrattati dalle reti principali), in cui il classico professore pazzo crea la sua personale armata di aero-robot trasformabili per svaligiare banche e gioiellerie.

Una vera e propria orgia di ferro, bulloni e ruggine (e non solo) trionfa in **Robot Carnival**, un film-scorpacciata del 1987 composto da diversi episodi realizzati ognuno da un autore differente. Quelli che maggiormente ci interessano ora sono tre. Il primo, che è diviso in due parti posizionate rispettivamente all'inizio e alla fine della pellicola, è stato realizzato nientemeno che da Katsuhiro Otomo (conoscete 'Akira' vero?) e Atsuko Fukushima, e racconta di come il distruttivo circo errante che dà il titolo al film, realizzato in ferraglia rappezzata e tenuto insieme da impalcature fatiscenti, distrugga 'gioiosamente' una città durante il suo passaggio. Il secondo è **Meiji Karakuri Bunmei Kitan** (Strana storia della falsa civiltà Meiji) di Hiroyuki Kitakubo, un curiosissimo scontro fra inventori giapponesi dell'ottocento che si combattono con particolare impegno utilizzando robot costruiti con rottami di biciclette, stufe a carbone, ingranaggi di orologi a pendolo e simili, e l'effetto è veramente impressionante. L'ultimo è invece la riedizione

robotica del mostro di Frankenstein e Koji Morimoto lo dichiara fin dal titolo, **Franken no Haguruma** (*Il meccanismo di Franken*): ancora un professore pazzo che questa volta invece di creare un essere componendo pezzi di cadavere, gli dà vita unendo componenti poco aggraziati quali boiler, tubi idraulici sbuffanti vapore acqueo e valvolone giganti a vista, il tutto animato, come da manuale, da un fulmine catturato durante una notte di tempesta.

Parlando di casi particolari, è doveroso citare anche il robot-torre che appare nell'OAV **Genmusenki Leda** (*Leda, la guerra onirica*), una sorta di colossale e tutt'altro che dinamico Don Chisciotte di mattoni e legno che tira cazzottoni megalitici agli pseudo-ufo nemici, e che quando viene colpito, invece di esplodere, si sbriciola e si sfalda come un vecchio edificio abbandonato.

Molto più di recente, anche il pubblico italiano è riuscito ad assistere a una delle ultime serie televisive giapponesi realizzate con coscienza, **Fushigi no Umi no Nadia** (*Nadia del mare delle meraviglie*), trasmesso in Italia dalla Fininvest con il titolo **Il mistero della pietra azzurra**. In questo caso si può parlare di ambientazione verniana al 100% per diversi motivi. Il primo è l'epoca, l'operosa fine del

1800, quando inventori dilettanti e scienziati professionisti si davano da fare per far nascere una nuova era. La serie prende il via proprio dalla Fiera Universale dei velivoli sperimentali: nel primo episodio possiamo assistere in chiave caricaturizzata (ma non più di tanto) a quei primi centimetrici voli che l'uomo tentava con apparecchi forniti di ali da pipistrello o da libellula, di eliche a spirale, o di strutture semplicemente instabili. L'altro motivo, quello predominante, consiste nell'utilizzo da parte degli ideatori di tutti gli stilemi classici presenti nei racconti di Giulio Verne, a partire dall'ambientazione fino all'inserimento di personaggi quali il Capitano Nemo, a capo di un Nautilus *veramente* fantascientifico, paragonabile alla Arcadia di Capitan Harlock o alla Yamato (nota in Italia come Argo, in Star Blazers). Per quanto ci riguarda ora, però, la vera star del cartone è il versatile Gratan, un trabiccolo che nell'universo fittizio dei cartoni animati si potrebbe porre come l'antenato dei moderni Transformer: carro armato, veicolo terrestre, subacqueo, aereo, in grado di compiere lavori con grosse braccia meccaniche in lamiera arancione è pilotato da un trio di 'cattivi simpatici' tramite innumerevoli leve, pedali e manubri, racchiusi in una cabina-salotto.

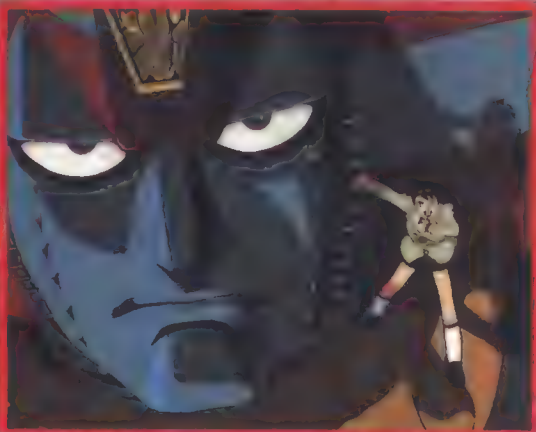
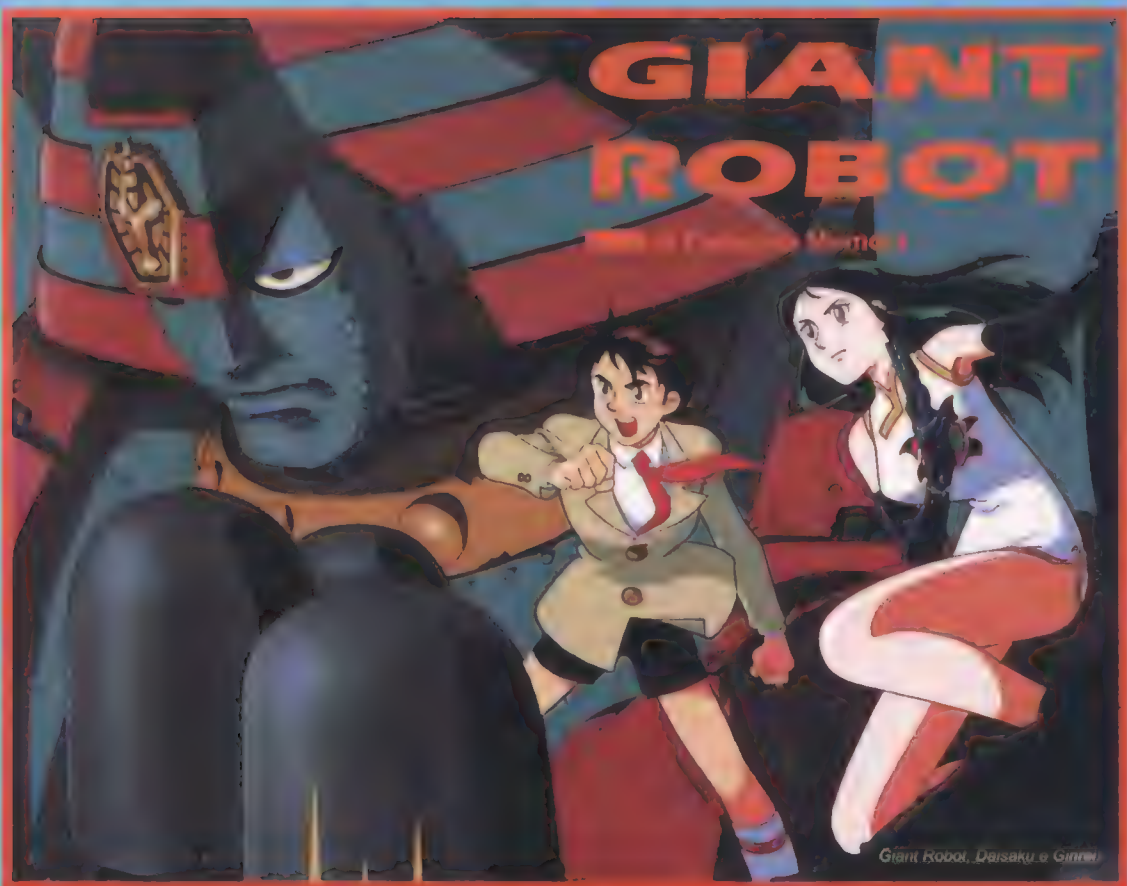
Kishin Heidan.

Le ultime due produzioni dedicate ai robot di ferraglia e ghisa sono il magnifico **Giant Robot**, che riprende in versione animata le avventure di una serie 'dal vero' degli anni Settanta, e il roboante **Kishin Heidan** (L'armata divina meccanica). Ciò che accomuna questi due ottimi cartoni animati è un'ambientazione molto accurata, a metà strada fra gli anni Venti e gli anni Cinquanta, che emana una fragranza di spionaggio misto a gangster story da far girare la testa anche ai non appassionati del genere. Giant Robot è pilotato nientemeno che da un ragazzino, il quale, in genere, resta appeso a maniglie e predellini posizionati su tutta la superficie esterna del corpulento androide; i combattimenti si svolgono con calcolata pesantezza, e sia la mole del protagonista sia quella degli avversari (in genere colossali macchine cingolate con artigli o massicci aeroplani snodati) rende l'azione travolgente e appassionante, e,

se gustata nel modo giusto, addirittura realistica.

Kishin Heidan, invece, è ambientato dichiaratamente all'inizio degli anni Quaranta, dove è protagonista l'armata Kishin, un gruppo di robottoni-soldato costruiti sul modello di un meccanismo appartenente a una razza aliena, razza ovviamente decisa a mettere le mani sulla nostra terra. Il film sarebbe semplificato al minimo, ma fortunatamente il geniale intreccio della trama, ricco di scambi di persona e colpi di scena ha consentito allo studio di animazione di realizzare un cartone di buon gusto. Il merito di questo deve essere attribuito soprattutto a Masaki Yamada, autore del racconto da cui l'OAV è stato tratto, che ha inserito nella storia spunti molto particolari: l'azione si svolge all'inizio su una sorta di Orient Express (sulla Manchurian Railway) dove un commando militare cerca di appropriarsi di un misterioso oggetto nero custodito in segreto dal professor Takamura. Un clima di intrigo internazionale caratterizza tutto il cartone, e il treno (un altro, in questo caso) è utilizzato inoltre come il corrispettivo terrestre della classica astronave che custodisce e porta in giro il robot.

Tutto sommato, **Kishin Heidan** può essere considerata come l'animazione che ha riassunto in sé tutti i canoni dei 'robot-ferraglia' e per i cultori del genere è sicuramente «da vedere a tutti i costi». Forse questo genere piace tanto perché regala allo spettatore un gusto di passato prossimo. Forse perché, a chi era bambino negli anni Settanta, ricorda tanto i giochi con gli amici vicino alle strade ferrate e ai cantieri edili, quei polverosi e assolati cortili in cui, salendo a bordo di una carcassa di Ape Car senza neanche più le ruote, ci si trovava proiettati nello spazio siderale a combattere invasori alieni ai comandi dei più potenti Ufo-Robot della Federazione Terrestre.

*In questa pagina, tre espressiòni della generazione robotica più innovative. Qui sotto, **Giant Robot** e pilota; a sinistra la cabina del Gratan con i piloti , Sanson, Hanson e la collerica Grandis; in basso, uno dei robot dell'armata Kishin.*

Giant Robot, Daisaku e Ginrei

Misuteru Yokoyama è un nome praticamente sconosciuto in Italia, ma in Giappone la sua rilevanza nel campo dei fumetti è seconda solamente a quella di Osamu Tezuka. Yokohama appartiene infatti a quella schiera di autori che annovera, fra gli altri, nomi come Shotaro Ishimori (**Cyborg 009**), Leiji Matsumoto (**Capitan Harlock**) o Go Nagai (**Devilman**), ovvero coloro che vengono a ragione considerati i padri del moderno fumetto giapponese. Le sue opere non sono mai giunte in Italia (e ben difficilmente vi giungeranno), con la sola eccezione della seconda trasposizione a cartoni animati di **Tetsujin 28** (Super Robot 28), ma in patria, durante gli anni Cinquanta e Sessanta, hanno entusiasmato milioni di lettori.

Era quindi inevitabile che in un momento denso di recuperi filologici da parte dell'animazione giapponese, anche le opere di questo autore venissero prese in considerazione. E, bisogna ammetterlo, è stato fatto nel migliore dei modi.

Il risultato dell'operazione, infatti, costituisce una serie di sei OAV (*Original Video Animation*, ovvero cartoni animati prodotti appositamente per il mercato delle videocassette) dal titolo **Giant Robot**, di cui già i primi due episodi si sono immediatamente contraddistinti come alcune fra le più raffinate produzioni animate realizzate in Giappone negli ultimi anni.

Non a caso nel dover elencare i pregi di questa serie sembra impossibile riuscire a evitare di cadere nel più classico imbarazzo della scelta. Per ovviare a tale situazione, cominceremo dallo staff che l'ha realizzata.

Prodotto dalla Amuse Video/Bandai-Emotion, **Giant Robot** raccoglie alcuni dei nomi più prestigiosi dell'animazione nipponica. La regia è di Yasuhiro Imagawa, in precedenza regista di **Aura battler Dunbine** e **Heavy Metal L-Gaim**, il *mechanical design* è invece stato affidato a Makoto Kobayashi, già noto per **ZZ Gundam** e **Venus Wars**, mentre come *character designer* è stato ingaggiato Mari Mizuta. A questi ultimi due professionisti si deve in particolare l'incredibile equilibrio grafico ottenuto adottando le tecniche d'animazione più sofisticate per rimodernare, più nella concezione che nell'aspetto, personaggi, design e scenografie di trent'anni fa e oltre, senza privarli però in alcun modo del fascino e delle tipiche atmosfere di quel periodo. Tutti i sofisticatissimi computer e macchinari impiegati nella serie, per intenderci, conservano l'aspetto di quarant'anni fa pur avendo funzioni e capacità decisamente moderne, quando non addirittura futuristiche.

Di grande impatto sono anche gli straordinari effetti speciali, opera di Hideaki Anno (che per la Gainax aveva realizzato quelli di **Gunbuster** e de **Il mistero della pietra azzurra**) e la grandiosa colonna sonora, che per l'occasione è stata commissionata, con esiti più che positivi, all'Orchestra Filarmonica di Varsavia.

La storia prende il via in un vicinissimo futuro in cui la Terra sta vivendo un periodo di prosperità grazie a una nuova forma di energia pulita che non solo viene sfruttata praticamente in ogni oggetto (dai motori di uno space shuttle agli accendini), ma che inoltre sembra essere inesauribile. Troppo bello per essere vero? E infatti questa energia comporta anche un costante pericolo per l'ignara umanità, dato che grazie ad essa è possibile costruire un ordigno che potrebbe distruggere l'intero pianeta. Certo, per riuscirci occorrerebbe anche poter disporre di tre generatori (simili a delle grosse pile) di inaudita potenza, ma purtroppo c'è già chi li ha realizzati, forse proponendosi come scopo proprio la fine del mondo. Inizia così una lotta senza esclusione di colpi avente come obiettivo il possesso del terzo generatore, e come contendenti una misteriosa organizzazione clandestina (facente capo al figlio di uno degli scopritori dell'energia) a cui si contrappone una specie di Interpol. Entrambe le parti possono contare sull'impiego di superuomini (probabilmente mutanti) e giganteschi automi, fra cui (ovviamente nello schieramento dei buoni) il Giant Robot, che obbedisce ai comandi del giovane Daisaku.

Dall'alto verso il basso: Gokakujin, Issei Doojin, Taisoo, Daisaku, Tetsugyuu e Ginrei.

Daisaku, pur ricoprendo un ruolo analogo a quello del protagonista di **Tetsujin 28**, è uno dei pochi personaggi appositamente inventati per l'occasione. Quasi tutti gli altri, infatti, sono stati prelevati dai svariati fumetti di Yokohama, e riutilizzati, come se fossero dei veri e propri attori (pratica già adottata e resa famosa da Tezuka e Matsumoto), in ruoli del tutto nuovi.

Avvincente, scritto e diretto impeccabilmente, **Giant Robot** comporta un unico rammarico: quello di non poterne seguire le vicende in italiano. Fortunatamente ne è già stata annunciata almeno una versione in inglese che dovrebbe uscire nei prossimi mesi per la U. S. Renditions. E lasciarsela sfuggire sarebbe un vero peccato.

La Rubrika del KAPPA

Sigh! Sob! Sniff! Ma allora mi volete far proprio commuovere! *La Foce del Kappa* è diventata il punto d'incontro ufficiale dei mangofili italiani... E poi, che dire del *Kappa Matsuri* di Grosseto? Rischio veramente di alzare il livello dell'acqua del mio stagno, per cui basta lacrime di commozione cerebrale! Oltre a ringraziare tutti gli organizzatori delle appena passate edizioni e di quelle future, voglio invitarvi questa volta a una *Rubrikappa* diversa dal solito, dato che nei primi mesi autunnali si ammassano convention e incontri *manganiacali* in tutta Italia. Praticamente, *'na cofana de cartoni.* Allora, se vivete in Liguria, sicuramente potrete partecipare senza tanti problemi a una manifestazione organizzata a La Spezia: dato che però sono costretto a scrivere 'sta cavolo di rubrica agli inizi di luglio, non ho dati ben precisi, tranne che - a detta dei Kappa boys - gli organizzatori sono un gruppo di ragazze e ragazzi molto simpatici; quindi l'unica indicazione che posso fornirvi è un numero di telefono al quale rivolgervi per avere informazioni: (0187) 713092. Preso nota? Bene. Passiamo a Milàn, una delle città italiane con maggior concentrazione di mangadipendenti. Dal 3 al 5 settembre, al Palasesto di Sesto S. Giovanni (Piazza 1° Maggio nr. 1), avrà luogo il *Salone del Fumetto e del Cinema d'Animazione*, organizzato da Yamato e Discoverix, dove, oltre a comprare come forsennati fumetti provenienti da ogni paese del mondo, potrete assisterere alla proiezione di molti cartoni in lingua originale con sottotitoli in italiano. L'ingresso al salone costa 5.000 lire, ma i cartoni sono gratuiti, e per vederli vi basterà raggiungere il cinema Manzoni in piazza Petazzi 18. Sempre a Milano

Sarà anche una Rubrikappa diversa dal solito, ma almeno un'immaginetta cartoanimangatosa ci voleva... specialmente quando il protagonista è un big del calibro di JoJo. © Araki/Shueisha

(uéila! E tutte le altre città d'Italia non organizzano niente?) il 26 settembre al Quark Hotel potrete partecipare alla favolosa *Comiconvention* (via Lampedusa 11/a) dove, oltre alla mostra, potrete godervi la proiezione di buona animazione nipponica e incontrare quei quattro sconvolti dei Kappagaùrri che come al solito vi ubriacheranno di annunci e anticipazioni sulla nuova stagione editoriale, e credetemi amici, questa volta le novità sono davvero tante!! E ora un gustoso (?!?) aneddoto: l'altro giorno stavo passeggiando sotto i portici di Bologna quando mi sono imbattuto in un manifesto parecchio *inkappato* che portava la firma di Radio K Centrale! Immaginatevi il tracollo che ho avuto temendo in una nuova diavoleria dei soliti boys!! Niente paura, almeno per una volta quei gaùrri non c'entrano nulla, infatti la radio a me omonima è la voce che protesta nella Bologna più underground, e con la nostra rivista non ha niente a che fare (neppure per il nome, che hanno ereditato dalla defunta Radio K...rishna Centrale!). Nell'augurargli un buon compleanno (a settembre soffiano sulla prima candelina) ricordiamo la frequenza (107.05 MHZ) e passiamo ad altro. No? Allora passiamo e chiudiamo!

Il Kappa

Una bella foto di gruppo per quei simpaticissimi gabilli romani: in ordine sparso, Francesca, Stefano, Riccardo, Arturo, Filippo, Gianluca, Valerio, Laura, Monia & Francesca, Marilena e Fabrizio!

KAORU SHINTANI

di **Federico Memola**

In un momento in cui l'animazione e il fumetto giapponesi vengono tacciati, spesso a ragione, di povertà di contenuti (intesi come trame coinvolgenti, non come temi sociologici o simili) e ripetitività, fa piacere poter parlare di autori quali Kaoru Shintani, che fondano la propria fama principalmente su storie ben disegnate e ancor meglio scritte.

Nato nel 1951, Shintani abitò durante tutta l'infanzia nei pressi di un aeroporto, il che forse spiega la sua smodata passione per il modellismo, soprattutto aeronautico. Grande ammiratore di Osamu Tezuka, durante gli ultimi anni di liceo riuscì a diventare assistente di un locale autore di fumetti. Grazie al denaro così guadagnato, si trasferì a Tokyo con l'intenzione di diventare animatore proprio nella casa di produzione di Tezuka. Ma non appena giunto nella capitale scoprì che la ditta aveva appena dichiarato fallimento, e così fu costretto a svolgere diversi lavori per mantenersi. Ciò non gli impedì però di proseguire a disegnare, e nel 1972 entrò nella rosa di candidati per il "Ribbon Comic Award", ovvero il premio che ogni anno in Giappone viene assegnato al miglior autore o autrice di fumetti per ragazze ("ribbon" è il termine inglese per fiocco, e viene generalmente usato in Giappone per indicare le opere destinate a un pubblico femminile e adolescenziale).

Se tale candidatura si dimostrò quasi irrilevante per il grande pubblico, in compenso gli consentì di entrare, nuovamente in qualità di assistente, negli studi di vari autori professionisti. Questo vagabondaggio terminò nel 1974, quando ad assumerlo fu Leiji Matsumoto, il noto creatore di numerose serie, fra cui **Captain Harlock**, **Uchuu Senkan Yamato** (Star Blazers), **Sennen Joo** (La regina dei mille anni), ecc. Il tirocinio presso un autore del calibro di Matsumoto si rivelò fondamentale per Shintani non solo nell'affinamento del proprio stile grafico, ma anche per il prestigio che tale incarico gli conferiva. Fra il 1974 e il 1977, periodo durante il quale convolò a nozze con Kayono Saeki, un'autrice di fumetti per ragazze allora più famosa di lui, Shintani coadiuvò Matsumoto in molti dei suoi lavori più famosi, imparando così tutti i trucchi del mestiere. Una curiosa testimonianza di questa collaborazione è costituita dal personaggio di Yattaran, il capo cannoniere dell'Arcadia in **Capitan Harlock**. In esso vi è infatti ritratto, sotto forma di caricatura, proprio Kaoru Shintani, completo di mania del modellismo. A ventisei anni, dopo la nascita di una figlia, Shintani decise finalmente di mettersi in proprio realizzando una storia di 26 tavole. Per portarla a termine gli occorsero ben tre mesi, un lasso di tempo esageratamente lungo per un autore giapponese, ma il pubblico dovette apprezzare il risultato finale, poiché da quel momento in poi Shintani proseguì la carriera di fumettista riscuotendo un successo dopo l'altro. Ben presto fu addirittura in grado di fondare, nello stesso palazzo in cui vive, un proprio studio, il Dai Production Studio Workshop, che oggi produce mensilmente almeno 170 pagine a opera sua o dei suoi assistenti. La già citata passione per la tecnologia in generale, e per l'aviazione in particolare, ha

sempre portato Kaoru Shintani a realizzare fumetti in cui macchine o aerei svolgessero un ruolo fondamentale nell'economia delle storie. A mezzi e ambientazioni caratterizzate da un impeccabile realismo, egli affianca inoltre personaggi disegnati con uno stile elegante e raffinato, quasi femminile, e soprattutto tutt'altro che realistici, ottenendo così quel contrasto proprio della scuola giapponese e, prima ancora, di quella francese, entrambe cultrici della linea chiara. Si tratta di una grafica che, seppur chiaramente mutuata da quella di Leiji Matsumoto, risulta più pulita, mantenendosi comunque personale e originale.

Ma il vero punto di forza di Shintani è la sua capacità di assemblare solide e complesse sceneggiature capaci di dipanarsi per centinaia (se non migliaia) di pagine senza intoppi e di coinvolgere emotivamente i lettori. Infatti le storie da lui narrate si dimostrano puntualmente avvincenti e sono interpretate da personaggi ben caratterizzati, memorabili nel dramma come nell'ironia, a cui risulta molto facile affezionarsi. Tutte queste caratteristiche, sia grafiche che narrative, sono già riscontrabili in uno dei primi grandi successi di Shintani, la serie **Area 88**, iniziata nel 1979 e conclusasi

[illegible] 88 e, in alto a destra un' immagine di ***Battlefield Roman Series.***

che più risente dell'influenza di Matsumoto, così come pure la serie fantascientifica **Queen 1313**. Sempre di fantascienza, anche se decisamente più realistica, è **Pascal City**, storia che narra contemporaneamente le traversie dell'equipaggio di uno space shuttle americano alla deriva verso il sole, e la vita quotidiana dei familiari sulla Terra, mentre **Silver Sight** è un'altra raccolta di racconti autoconclu-

nel 1986. Qui vengono narrate le peripezie di Shin Kazama, riluttante mercenario nel Nord Africa. Membro di un'eterogenea squadriglia di piloti in missione nell'immaginario stato di Asran durante la guerra civile, Shin è ossessionato dal suo scopo: guadagnare la somma di denaro sufficiente a riscattare il proprio contratto di arruolamento e potersi vendicare di Satoru Kanzaki, l'amico d'infanzia che lo ha costretto con l'inganno ad arruolarsi. Così facendo egli si è infatti sbarazzato di colui che considerava un ostacolo nella scalata ai vertici della compagnia aerea in cui entrambi lavoravano. Ricchissima di avvenimenti e di personaggi, la storia di Shin si dipana per ben 23 volumi da 200 pagine ognuno fra Africa, Europa e Giappone, permettendo così all'autore di disegnare moderni velivoli militari e civili di ogni tipo e nazionalità. Il mondo dell'aviazione fa da sfondo anche a **Phantom Burai**, realizzato su testi di Sho Fumimura, i cui protagonisti sono due piloti della Japanese Self Defense Force, che sostituisce l'aviazione militare (il Giappone dispone di forze militari ridotte al minimo in seguito alle condizioni di resa accettate nel 1945), e ad **Alice 12**, breve serie umoristica incentrata su una scalcinata compagnia aerea. In **Futari Taka** (I due falchi) vengono invece narrate le avventure e le vicende sentimentali di due giovani corridori motociclisti, mentre in **Goddam!** è di scena l'ambiente dei rally automobilistici. **Battlefield Roman Series** è una raccolta di numerosi racconti bellici e d'avventura, e fra tutte è quella

sivi, ma questa volta di genere poliziesco. **Balancer** costituisce un curioso esempio passaggio di staffetta tra due personaggi per la guida della serie.

La serie ha inizialmente come protagonista un mercenario giapponese, anche se residente in Olanda, coinvolto in operazioni belliche che ricordano quelle narrate in film come *I quattro dell'Oca Selvaggia*. Ma improvvisamente, dopo nemmeno una decina di episodi, il nostro rimane ucciso (o almeno così sembra) e l'attenzione dell'autore si sposta bruscamente su una ragazza apparsa per appena un paio di pagine nel corso della prima puntata, alla quale si uniscono un ragazzino e una anziana signora, entrambi giapponesi e dotati di poteri magici.

E' quasi superfluo sottolineare come anche il tono della narrazione subisca repentine variazioni, stemperando la seriosità iniziale in situazioni quasi prettamente umoristiche. Fra le opere più recenti di Shintani meritano di essere ricordate **Elan**, ambientata nell'intricato mondo dell'alta finanza, e soprattutto **Cleopatra D.C.** Quest'ultima, imperniata sulle avventure di una vivace (nonché ricchissima) ragazza americana di colore, è particolarmente rimarchevole per il disegno estremamente curato, l'ironia delle storie, non prive però di spunti drammatici, e la simpatia dei personaggi. In definitiva Kaoru Shintani può essere considerato senza tema di smentita un grande narratore a fumetti, avendo già più volte dimostrato sul piano pratico le proprie capacità.

Non a caso **Area 88** fu selezionato dalla casa editrice Eclipse fra i primi fumetti giapponesi da tradurre per il mercato statunitense. Ma purtroppo, proprio a causa del tratto così raffinato di Shintani, probabilmente troppo lontano dagli usuali canoni americani e troppo femminile anche per essere accettato dalla grande maggioranza degli appassionati di fumetti e cartoni animati giapponesi, la serie non riscosse il successo sperato, e dopo appena 42 albi (l'equivalente di circa 6 volumi) la Viz Comics, subentrata alla Eclipse nella pubblicazione, chiuse la testata. In Giappone la situazione è invece ben diversa. Kaoru Shintani è attualmente piuttosto celebre e rinomato nel panorama fumettistico locale (occasionalmente anche per i ritardi nelle consegne delle storie), tanto che da quasi ognuna delle sue serie è stata realizzata una produzione a cartoni animati per il mercato delle videocassette. E' il caso di **Area 88**, **Goddam!**, **Cleopatra D.C.** e altri ancora.

*Due immagini di Shin kazama tratte dall'animazione di **Area 88***

GAME OVER

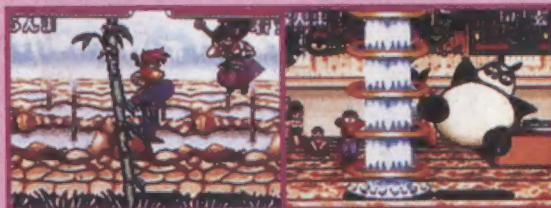
Eccovi la simpatica cover del libretto d'istruzioni, che vi sarà molto utile per giocare, grazie alla facilità di lettura del giapponese!
© Rumiko Takahashi/Shogakukan/Kitty/Fuji TV

Eccoci arrivati all'ultimo degli appuntamenti con *Game Over*: dal prossimo numero infatti, tornerà ad allietarvi *Eroi*, visto che dopo la momentanea soppressione, molti di voi lo hanno richiesto. Chiudo quindi questa prima serie della rubrica con uno dei videogames più divertenti e giocabili del momento.

RANMA 1/2 - 2

Dato che la prima parte di questo gioco è già in commercio da parecchio tempo, evito di parlarvene. Vista la varietà dei personaggi e i continui combattimenti a cui sono sottoposti nella serie animata e nei fumetti, anche il secondo capitolo del videogame di Ranma non poteva che essere un *beat'em up*. Appena accendete il vostro Super Nintendo, dovete scegliere le varie opzioni di gioco: scenario, sfida a due o torneo. La prima opzione consente a un unico giocatore di battersi contro il computer, scegliendo il proprio personaggio preferito fra i dodici disponibili. Con la seconda sarete in grado di sfidare un altro amico, anche utilizzando lo stesso personaggio, e cambiare lo scenario di battaglia. Con la terza opzione potrete combattere un altro avversario in un vero e proprio torneo 5 contro 5. Una volta fatta la scelta, la partita può avere inizio. Ogni personaggio può essere mosso tramite il tasto direzionale mentre per effettuare calci, pugni, salti e parate userete rispettivamente i tasti B, Y, X, L o R; con diverse combinazioni di questi ultimi, è possibile anche attivare alcuni colpi segreti che renderanno il gioco più interessante e coinvolgente. Appena inizierete la gara sarete colpiti dalle animazioni ben realizzate, dalle voci digitalizzate e dalla caratterizzazione dei personaggi, che hanno facce e atteggiamenti veramente divertenti, soprattutto il panda (che è il padre di Ranma trasformato), Hikaru Gosunguki, lo strano ragazzo con le candele sulla testa e l'occhialuto Muus, che nasconde nella casacca le armi più assurde, compresi gatti e galline. Per rendere il gioco più vario, si può accedere a uno schermo segreto dove potrete cambiare i parametri dei personaggi e utilizzare un tredicesimo combattente: Happosai, il piccolo vecchietto fragile solo in apparenza, ma capace dei colpi più tremendi. Se volete sperimentare questo piccolo trucchetto, non dovrete fare altro che scegliere il combattimento fra due giocatori, selezionare i personaggi e una volta arrivati allo schermo per la scelta campo di battaglia, dovrete premere e mantenere premuti contemporaneamente i tasti R, X e A e il gioco è fatto. Visto lo spazio tiranno passo subito alle conclusioni. Belle animazioni, gioco divertente, sfide pressoché infinite: cosa volete di più? Correte ad acquistarlo! Ciao a tutti e buon divertimento.

Andrea Pietroni

Ecco i mitici protagonisti, da in alto asinistra: Ranma Saotome, Ranma (femmina), Akane Tendo, Shan-poo, Muus, Ukiyo Kuonji, Genma Saotome (panda), Hikaru Gosunkugi, King Bakucho, Ryoga Hibiki, Taro Panst e la sua mostruosa trasformazione.
© Rumiko Takahashi/Shogakukan/Kitty/Fuji TV

Qui sopra potete vedere due fasi di combattimento: nella prima, la nostra Ranma contro Ukiyo; nella seconda, invece, è Genma-panda a prenderle dal beneamato figliolo, che lo travolge con il suo colpo più tremendo, lo Hiryuu Shoten Ha.
© Rumiko Takahashi/Shogakukan/Kitty/Fuji TV

ADESSO BASTA

L'AVETE VOLUTO VOI